免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.299（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月10日

页数：82页

高清重制第十弹。

软》即将迎来第300期！经典怀旧敬请期待！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.299

时下热门攻略集合

《最后的约定物语》流程攻略　《超级街霸4 AE版》阴、阳出招帧数表

《啪嗒嘭3》欢乐节拍大战争攻略　《真人快打9》实用资料整合全攻略

特别策划：《机战》系列20周年纪念专题

无双报道：永远的毁灭公爵　最终幻想 零式　山脊赛车 失控　塞尔达传说 时之笛　战国BASARA 年代英雄　马克斯佩恩3　海贼王 无限巡航SP　太鼓达人 便携版DX

献给爱犬人士！《任天狗+猫》宠物资料大百科！

PSN个人账户被盗事件始末

——本刊特约独家深度评析事件背后

2011年5月下
VOL.299
ISSN 1006-5032




Schnauzer


German Shepherd


Pug


Shiba Inu


Sheltie


Jack Russell Terrier


Beagle

《任天狗+猫》


Bull Terrier


Dalmatian


Great Dane


Golden Retriever


Boxer


Miniature Pinscher


Sheltie

在本文开始之前，我要先问大家几个问题。首先：你家里养宠物狗吗？如果因为某些客观原因而没有，那你想要养狗吗？其次，如果你养了宠物狗，你能每天亲自照顾它吗？例如喂食、洗澡、玩耍、散步。最后，如果狗狗死了，你的难过程度如何？我相信很多人都喜欢宠物狗，更有很多人因为条件不具备而放弃了这个爱好。不瞒大家说，小沛我就是因为平时工作太忙没法照顾狗狗，而一直未能圆了养宠物的梦想。同时，看到很多人养了多年的宠物死掉后的悲痛，我也觉得就凭自己那条脆弱的神经是根本承受不了的。于是，从NDS时代起，我就是《任天狗》的忠实粉丝。而今天，3DS的《任天狗+猫》更成了我的最爱之一，是我每天都要花1小时左右来玩的游戏。为什么？很简单，就是最初的三个问题。我喜欢宠物而不能养，我有耐心天天照顾它，但我又不忍心看它死去。我觉得《任天狗》系列绝对是为了像我这样的人而专门设计的。今天，我们不是为大家做《任天狗+猫》的攻略，而是以这个游戏为由头，与众多爱狗人士交流养狗知识，也与众多玩家分享游戏的经验。咱们闲言少叙，马上进入正题。



(Toy Poodle) 玩具贵宾犬

原产地：	法国	平均寿命：	14到17年
可训练度：	90分	运动能力：	60分
智商：	85分	城市适应度：	很强
性格：聪明、乖巧、喜欢与人亲近			
功能：猎犬、家庭伴侣犬			
基本毛色：多为红褐色，也有白色、银灰色等			
与其他宠物相处：适合			

活像毛绒玩具

贵宾犬是法国品种，别看它现在长得漂亮，但最初并不是这个样子，更不是纯粹的宠物，而是用作捕猎水鸟。直到19世纪和20世纪期间，人们将其品种改良后，它才成为了标准的宠物狗。不过因为天性使然，后来的贵宾犬还是可以用作打猎，只不过更多人开始训练它们表演，以及纯粹当成家庭宠物。贵宾犬根据体型的大小被分为三类，最受欢迎的是体型较小的品种：迷你贵宾和玩具贵宾犬。其中，玩具贵宾犬是体型最小的一种，也就是《任天狗+猫》里收录的了。另外，现在人气节节高升的"泰迪"，其实就是贵宾犬的一种美容方式。说白了，就是把贵宾的毛剃短点儿，显得圆一些，跟泰迪熊玩具类似。很多人以为泰迪就是专门的一个品种，这种说法是错的。另外像售价高昂的茶杯泰迪，也就是把体型最小的玩具贵宾剃了毛而已。

贵宾犬是很活跃、机警而且行动优雅的犬种，拥有很好的身体比例和矫健的动作，显示出一种自信的姿态。经过传统方式修剪和仔细梳理后，贵宾犬会显示出与生俱来的独特而又高贵的气质。按照FCI的标准，它们身高的界限是：玩具贵宾，低于28厘米；迷你贵宾，28-35厘米；中型贵宾，35-45厘米；巨型贵宾45-60厘米。贵宾犬有青灰色、灰色、银白色、褐色、咖啡色、杏色和奶油色，同一种颜色也会有不同的深浅。通常是耳朵和颈部的毛色深一些。通体同色为上品，但毛色中自然的深浅变化也不视为缺陷。

在《任天狗+猫》中，玩具贵宾成为了三大主角之一，这与近几年的"泰迪热"不无关系。起码在北京，我见过不少专门出售泰迪和其专用玩具、服饰、饲料的店铺，而茶杯泰迪的价格也水涨船高，远远超过一般人能够承受的范围。在游戏中，饲养玩具贵宾是个不错的选择，尽管在比赛方面需要多加练习，但它的可爱程度绝对是排在前几名的。



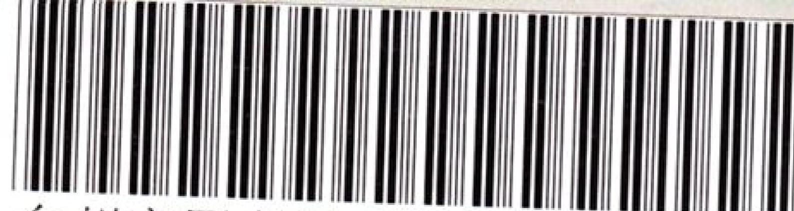

《任天狗+猫》游戏心得 一

每天饲养点数上限为每只宠物200点，饲养点可以在主界面左下角日志中点信封查看。而亲密度可以通过喂食、抚摸、玩耍、训练等途径增加。当狗狗的身上出现黄色、蓝色、红色的花朵时，表示亲密度提高了。增加比较多的方式有：洗澡、喝牛奶、比赛获胜、去咖啡点吃零食、愉快的散步。




《任天狗+猫》游戏心得 二

前作的散步可以自主选择路线，本作则变为可以在散步过程中进入店铺、运动场或者其他岔路。散步时要注意路边的广告牌还有各种大型路标，想去哪里的话，只要把狗狗牵过去就可以了。如果不想去的话，千万把狗狗拉远点儿，特别是已经发现前方有奖品的时候。




French Bulldog


Cavalier Spaniel


Husky


Pomeranian


Yorkie


Chihuahua


Beagle

宠物资料大百科


Maltese


Shih Tzu


Corgi


Toy Poodle


Labrador


Cocker Spaniel


Dachshund



（French Bulldog）法国斗牛犬

原产地：	法国	平均寿命：	11到12年
可训练度：	95分	运动能力：	85分
智　商：	80分	城市适应度：	很强

性格：安静、忠诚、执著、勇敢

功能：家庭伴侣犬

基本毛色：蓝色、淡黄褐色、白色等

与其他宠物相处：适合



法国斗牛犬的祖先是英国斗牛犬，特别是竖耳玩具斗牛犬。大约在1860年，许多玩具斗牛犬从英国流入法国，同当地其他品种犬杂交而最终变成这种体型小，头盖平、玫瑰耳或蝙蝠耳的法国斗牛犬。1868年巴黎就出现了一种小型斗牛犬，这就是最早的法国斗牛犬。1871年正值巴黎城堡处于普鲁士人包围之中时，该犬在法国已经很为流行。1889年法国斗牛犬首次展出，很快引起人们的重视和钟爱。爱德华七世就非常钟爱该犬种。

该犬外貌极具个性，有不可一世的高贵气质，战斗中勇敢无畏，宁死不屈，经常威风凛凛地与对手正面决斗，因此深得高傲的人们的喜欢。法国斗牛犬很安静，极少吠叫，非常适合城市中公寓饲养，也适合与小孩做伴。不需要经常梳理被毛，容易与别的犬相处，是一种优秀的守门犬。法国斗牛犬属小型护卫犬，是斗牛犬中最强健敏捷的品种之一，在斗牛竞技中显赫一时，后来法国法律禁止斗牛活动以后，它成为伴侣犬，尤其受到女士们的喜爱。

法国斗牛犬骨骼沉重，被毛平滑、结构紧凑，体型中等或较小，是一种活泼、聪明、肌肉发达的狗，表情显得警惕、好奇而感兴趣。它的毛色有蓝色、淡黄褐色、白色等。个头比一般斗牛犬体型较小，体高一般在30厘米左右，体重大约10到14千克。法国斗牛犬不可饲喂过多，以免过度肥胖。因为肥胖除影响它正常生长发育外，肥大的腹部更会压迫膈肌而影响其呼吸。夏季还要避免过度运动导致中暑。

本次法国斗牛犬也成为了《任天狗+猫》的主角之一，尽管人气比其他两种狗要差一点，但是近几年慢慢也开始被国人认知。我觉得它的可爱更多来自于憨憨的外表，就想游戏封面中的那样，你不觉得很有喜感吗？

黄金猎犬也就是我们俗称的"金毛"，也叫"金毛寻回犬"。在18世纪中叶苏格兰的Lord Twadmouth爵士于苏格兰河近郊开始繁殖培育，用以狩猎及巡回被猎枪射落的水鸟。原来的品种是由不知名的黄色寻回犬及苏格兰长耳猎交配而成的。因此金毛有很强的游泳能力并能把猎物从水中叼回给主人。金毛是人类最忠实、友善的家庭犬及导盲犬。

对于金毛犬的来历还有一个传说：Tweedmouth爵士有一天在英国布赖顿的海边度假胜地看到八只俄国种的杂技团狗正在表演杂耍。爵士被表演深深的吸引了，于是他便跟随着马戏团并向马戏团主提出购买其中两只狗的想法。他的要求被拒绝，因为马戏团主告诉他如果其中的两只狗被卖出的话，就会破坏这一组狗的整体表演性。最后，爵士决定买下所有的八只狗。以后，这八只狗通过与猎犬的混血便逐步形成了今日的金毛犬。尽管这个故事广为流传，人们还是相信金毛犬是Twadmouth爵士苏格兰农场里猎犬的后裔。

金毛的体型比较大，游戏里面收录的不过是幼年的形态。成年金毛公犬的肩高有58到61厘米；母犬53到56厘米。体重方面，公犬29到34千克，母犬25到29千克。金毛犬因为性格温驯、稳定，在宠物界中人气一直都是居高不下。金毛比较爱玩、温和、贴心，狗界中世界智商排名第四，因为喜欢得到称赞，所以学指令学得快，也表现得很听话。跟拉不拉多比较，有人说金毛是都市小孩，拉不拉多是乡下小孩，所以金毛更多了分细腻的心思，总是用那憨厚又温暖的眼神望着你。饲养金毛，不一定要有大地方，但却要有时间，金毛是很亲人的狗种，要有人陪它心态才会健康，性格才会好。另外金毛体型大，活动量也大，喜爱玩球、游泳，需要固定的运动及玩乐。我觉得游戏中选金毛作为初养犬非常合适，因为它极其适合比赛，能够快速为大家积累奖金。另外，赚足了奖金也别忘了多买点好狗粮来慰劳它们啊。



（Golden Retriever）黄金猎犬

原产地：	苏格兰	平均寿命：	12到15年
可训练度：	90分	运动能力：	95分
智　商：	95分	城市适应度：	很强

性格：忠诚、友善、聪明、可靠

功能：狩猎、导盲、伴侣

基本毛色：金黄色、浅黄色

与其他宠物相处：一般



(Corgi) 柯基犬

原产地:	英国	平均寿命:	12到15年
可训练度:	90分	运动能力:	90分
智商:	90分	城市适应度:	较强

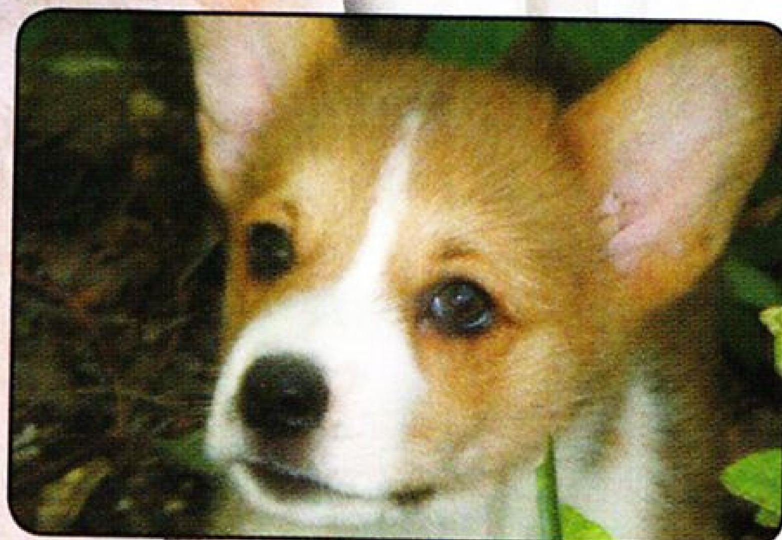
性格:忠诚、友善、勇敢、好动

功能:家庭犬、工作犬

基本毛色:红色、褐色、白色

与其他宠物相处:一般





受英皇室珍爱的狗狗

柯基犬全称是威尔士柯基犬，共分两种：卡迪根威尔士柯基犬和潘布鲁克威尔士柯基犬。两者比较，潘布鲁克柯基犬的体形较短，腿骨更直、更轻，而威尔士柯基犬背毛的质地更好；但在性情上，潘布鲁克柯基犬显得不安分，容易激动，没有卡迪根威尔士柯基犬那么驯服。从12世纪的查理一世到现在的女王伊丽莎白二世，柯基犬一直是英国王室的宠物。

根据最早的记录表明，至少公元920年潘布鲁克威尔士柯基犬已存在于英国了。潘布鲁克威尔士柯基犬外形酷似瑞典瓦汉德犬，后来斯勘的那维亚半岛上的海盗将这种犬的祖先从英国带到该半岛。直到19世纪，英国人才将这种犬广泛用于驱赶牛群或羊群进入市场。潘布鲁克威尔士柯基犬的祖先由于其旺盛的精力和极高的工作效率，被广泛用作工作犬。时至今日该品种仍用作工作犬，但同时它也是一种良好的伴侣犬。育种专家已成功地将该种幼犬予以训练，用以去除其与生俱来的与其它犬相斗的倾向。

雄性柯基肩高28到31厘米，雌性柯基肩高25到29厘米。体重范围：雄性柯基体重10到12公斤，雌性柯基体重10到11公斤。威尔士柯基犬的性格温和，很喜欢与儿童相伴。它天生热爱运动，所以需要每天进行户外的大量运动与玩耍。别看柯基犬身体矮小，但力气较大，给人一种体格结实，充满活力、优质的骨骼及优秀的耐力的印象，是最受欢迎的小型看家犬之一。它本性友好，勇敢大胆，既不胆怯也不凶残。性格温和，但不要强迫它接受不愿意接受的事物。

记得当初玩《任天狗》时，最初养的就是柯基犬。当时还不太了解，只觉得它长得很漂亮，没想到在接飞盘比赛中成绩优异，训练方面非常顺畅。所以这种狗也非常适合在游戏初期饲养。



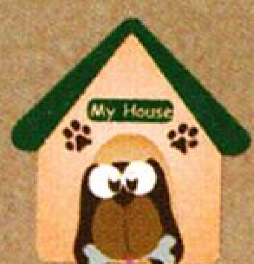
《任天狗+猫》游戏心得 三



获取隐藏道具的方式有哪些？最普通的就不多说了，像什么散步、养猫之类的，估计没有人不知道。但其实在散步的过程中除了地面上明摆着的礼品盒，草丛里也会随机出现隐藏的物品，别以为路上的一块草坪只是让狗狗排泄的地方。所以在散步的时候最好每块草坪都要让狗狗过去看看，说不定会有很大的惊喜哦。







(Schnauzer) 雪纳瑞

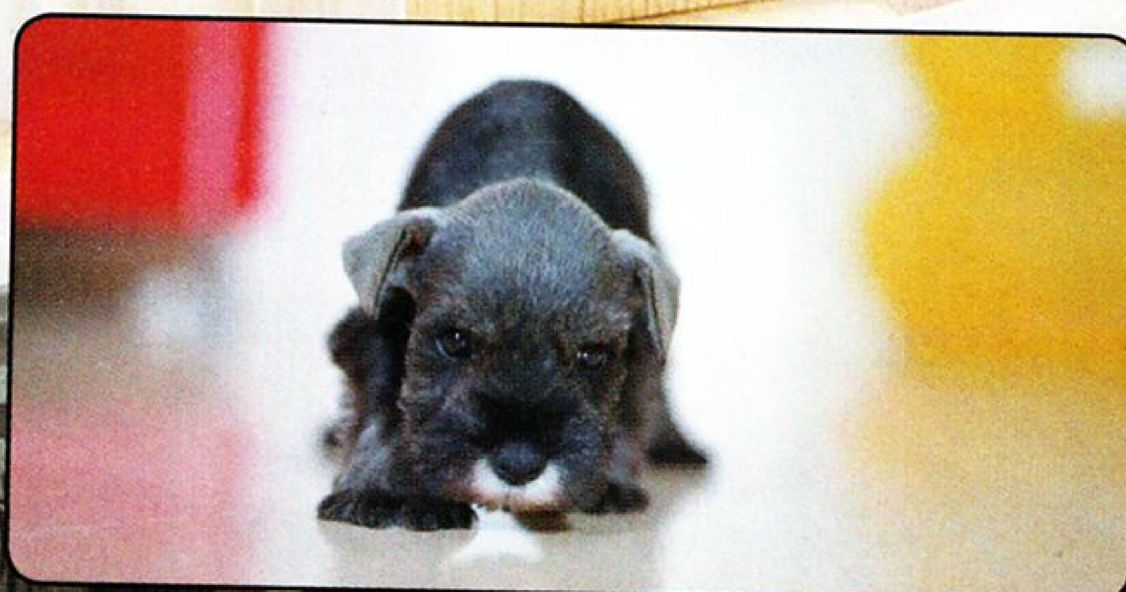
原产地:	德国	平均寿命:	12到13年
可训练度:	85分	运动能力:	80分
智商:	90分	城市适应度:	一般

性格:忠诚、顽皮、聪明、机敏

功能:家庭犬、工作犬

基本毛色:椒盐色、黑银色、纯黑色

与其他宠物相处:一般





雪纳瑞属于㹴类犬的一种，源起于15世纪的德国，是唯一在㹴犬类中不含英国血统的品种。其名字Schnauzer是德语的“口吻”之意，他们精力充沛、活泼，雪纳瑞分为“标准雪纳瑞”、“迷你雪纳瑞”和“巨型雪纳瑞”3个品种。

标准雪纳瑞是一种古老的德国犬，是黑色德国狮子犬和硬毛多伯曼平犬血统的博美犬杂交的后代。在德国一直被作为捕鼠和护院的工作犬，并且由于其机智和勇敢，在战争时期用来传递信息和协助红十字人员救助伤员。1879年，在汉诺威举行的第三届德国国际犬展中，标准雪纳瑞第一次作为硬毛多伯曼平犬参展。1880年雪纳瑞的专门犬展在斯图加特举行，1907年在慕尼黑成立了巴伐利亚雪纳瑞俱乐部。标准雪纳瑞身高44.6-49.5厘米，身高和体长相等，体型呈方形，体重约23到 25公斤左右，颜色分为椒盐色和纯黑色。从体型上看，标准雪纳瑞算是中型犬了。

巨型雪纳瑞起源于德国的农业区，外型与标准雪纳瑞极为相似，只是体型大一些，用来驱赶牛群。

《任天狗+猫》中收录的是迷你型雪纳瑞，它派生于标准型雪纳瑞。1899年，迷你雪纳瑞作为一个独立的犬种参加犬展，它是作为小型农场捕鼠用途培育出的，其自身的攻击性较弱，并且具备了欢快迷人的气质，也是最为温顺的一种犬类。迷你雪纳瑞强壮，健康，聪明，并且忠于自己的主人，肩高30.5到35.6厘米的体型，不掉毛，无体臭的特点使其更加适应在城市中作为宠物犬饲养，自1925年以来，迷你雪纳瑞开始在美国繁育，由于体型小，外表酷，忠于主人并且警觉性很强的特点一直具有稳定的爱好者并处于流行犬的前列。

近年来，还有饲养者为了满足消费者喜爱小型狗的心态，因此繁衍出体型更小型的雪纳瑞，而外观和迷你型却一致，体重约在四、五公斤左右，这种超小型犬被称为“玩具雪纳瑞”（Toy Schnauzer），但尚未获得任何犬协俱乐部的认可。



面相老成的顽童



（Boxer）拳狮犬

原 产 地：	德国	平均寿命：	9到11年
可训练度：	90分	运动能力：	95分
智　　商：	90分	城市适应度：	一般

性格：好斗、忠诚、敏锐、勇敢

功能：护卫犬、工作犬、猎犬

基本毛色：浅黄褐色、白色、黑色

与其他宠物相处：一般



拳狮犬的祖先是獒犬种，中世纪时，用其攻击野牛，猎野猪与鹿。19世纪时在德国慕尼黑以伯连巴塞尔獒犬和斗牛犬交配育种，和其它一些品种交配改良成现在的拳师犬。最早出现在英国是1930年。除好斗的外表和活泼的天性之外，精力充沛，也很敏感和负责任。第二次世界大战后，该犬不但在美国、英国有一定影响，同时在世界各地用于家庭犬及警卫犬，深受人们的喜欢。19世纪中叶，在斗犬和斗牛非法化之前，拳狮犬和其他这种类型的犬一直被用来做斗犬。今天，拳狮犬已经成为社会的一员，仍保留着非凡的勇气和防卫能力，当需要的时候，也会进攻。

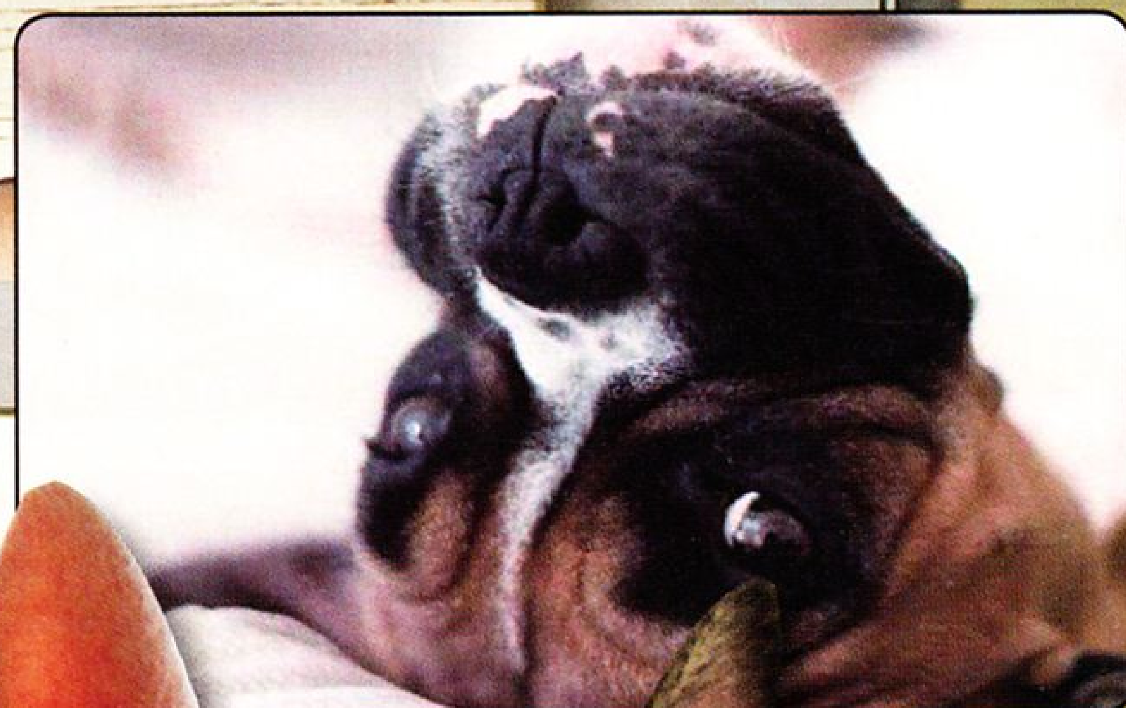
拳狮犬的整个现代发展史均与德国密切相关，它却有一个英国名字。但这个名字确实非常适合它。拳狮犬在进攻时用他的前爪，像一个拳击手，这大概是它名字的由来。1904年，美国养犬俱乐部首次将拳狮犬登记在册。1915年举行了首次锦标赛，但直到1940年，美国人才真正开始喜欢这种犬。这可能是因为一些拳狮犬在犬展中赢得了高分。

作为守卫犬，拳狮犬机警、自信、有威严。在犬展中可以表现出适度的活泼。与家人和朋友在一起时，拳狮犬很喜欢嬉戏，对孩子非常耐心。拳狮犬对陌生人机警而谨慎，对威胁毫不畏惧，但对友好的表示反应很温和。拳狮犬的聪明、温顺使它成为非常理想的伴侣犬。

目前在中国，很少能看到有人在饲养拳狮犬。其原因大致就是因为其体型大，相貌凶狠，看起来不怎么符合宠物的标准。拳狮的身高为公犬57到63厘米，母犬53到59厘米，其体态非常健美，加上凶狠的表情，的确会让陌生人感到恐惧。这种狗更多是用于工作，如果在家里饲养的话，一定要加强看管，否则它机警的本性可能会伤到一些无辜的人。







《任天狗+猫》游戏心得 四

雨天带狗狗散步的时候需要特别注意让它们远离水潭，否则很容易变脏，方法很简单，拉开它就行。但遇到垃圾的时候，你是不是发现怎么也拉不走狗狗呢？原因就是你没有饼干！赶紧去买一些饼干，下次再遇到垃圾的时候，画面右侧就会出现饼干的图标在闪，给狗狗吃一个，它就会乖乖离开了。







（Bull Terrier）牛头梗

原 产 地：	英国	平均寿命：	10到12年
可训练度：	80分	运动能力：	95分
智　　商：	80分	城市适应度：	一般

性格：好斗、忠诚、倔强、凶猛

功能：护卫犬、工作犬、猎犬

基本毛色：白色、棕色

与其他宠物相处：较差



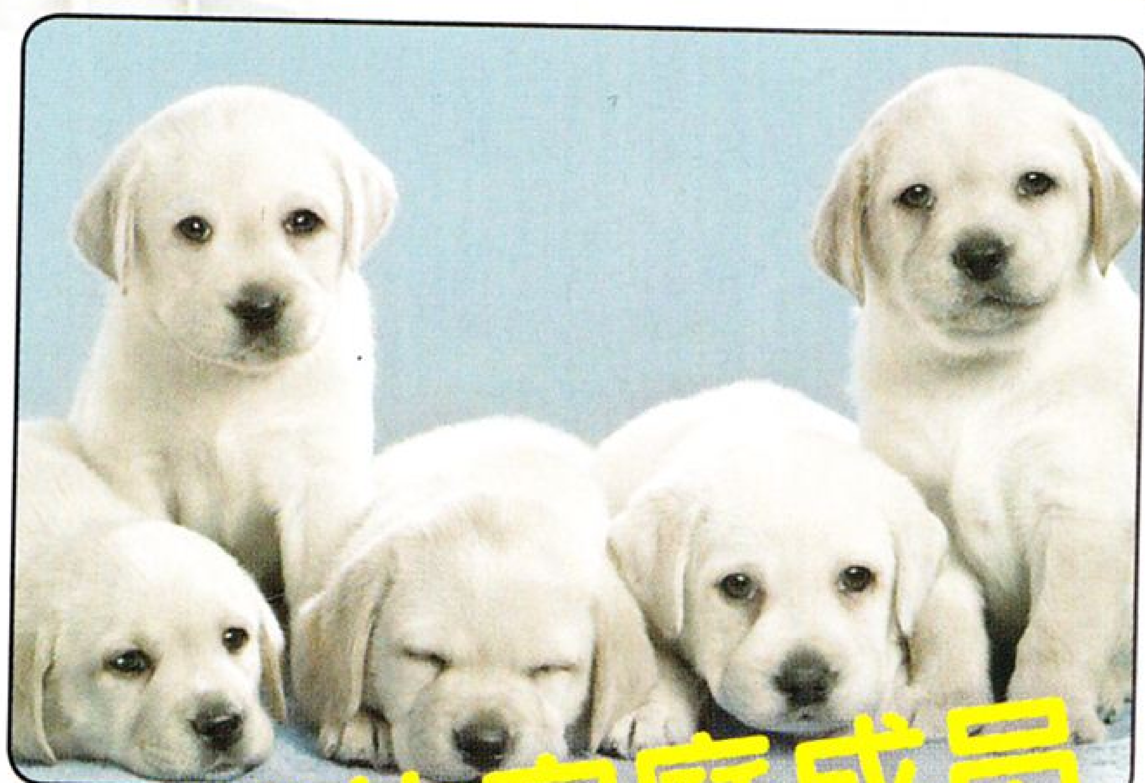
牛头梗起源于十九世纪。此犬因体型不同分为标准型和迷你型两种，是人们用斗牛犬与老式英国梗犬交配培育成的战斗犬。牛头梗具有圆而有力的身体，厚实的胸颈，背部短直，头部比例略长没有明显鼻梁，吻部强壮有力，耳朵小呈尖型，眼睛呈三角形眼球为黑色或棕色。牛头梗相对人来说性格还是比较温顺、聪明听话，对主人忠心而且服从性强，对儿童特别和善友好，亲切耐心，如照顾得当，可成为忠实的家庭守卫犬。但此犬因争斗心强烈，可能经常伤害其他犬，必须严加看管。1865年，一只名叫宾查的斑纹牛头梗曾做出了在36分钟26秒的时间里驱除500只老鼠的纪录。

牛头梗这一品种有两个品系：白色牛头梗和有色牛头梗。牛头梗的起源可追溯到1835年。大家一致相信该品种是由现已绝种的英国白梗繁育产生的。几年后，为达到其外观上的标准，该犬与西班牙指示犬进行杂交，至今仍可在该犬的身上偶尔发现指示犬的遗传特征。

约在1860年，育种人员认为培育出一头全面的犬更有挑战性，所以James Hinks培育出的一头风靡一时的全白的犬激起了当时的人们对新血统犬的热情。

牛头梗当时是以运动员的姿态出现，在那个时代斗犬是允许并且被广泛接受的。作为一种斗犬或者说是犬类中的斗士，牛头梗必须强壮、敏捷而且要勇敢。牛头梗是为绅士们饲养的，为此这些绅士强烈要求公平竞赛，大家不要与弄虚作假的人进行比赛。牛头梗被教以勇敢地进行自卫和保护它的主人，但决不允许它去尝试挑战。不了解该犬的人并不知道牛头梗是一种很友善的犬，它就是靠其性情才繁衍兴旺，有时也争斗和嬉戏。多数人更喜欢一种相对平衡的动物，而不是在某些方面古怪的动物。但总的来讲，牛头梗拥有作为一种斗犬的完善组合：活泼和机敏。

牛头梗在国内极为少见，即便在国外也不是流行的宠物犬种。因为它作为斗犬的时代较长，而被人们接受作为普通宠物的时间较短。另外它的外形不怎么讨人喜欢，并且容易欺负其他的狗，所以一般饲养它的主人只养这一种，或者再养一些同样厉害的，这在国内来说实在不多见。



智慧的家庭成员





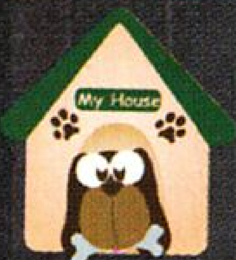
（Labrador）拉布拉多

原 产 地：	加拿大	平均寿命：	12到14年
可训练度：	95分	运动能力：	90分
智 商：	95分	城市适应度：	很好
性格：	温和、活泼、聪明、敏感		
功能：	服务犬、导盲犬、猎犬		
基本毛色：	黑色、黄色、咖啡色		
与其他宠物相处：	较好		

拉布拉多猎犬在十九世纪初期才逐渐广为人知，起源于加拿大，与加拿大北部的拉布拉多这个地方并没有关系，而实际主要产地是加拿大东南方的纽芬兰岛西岸及东南岸沿海。拉布拉多寻回猎犬刚开始被称为小型纽芬兰犬、圣约翰水猎犬、黑色水猎犬，与体形较大有着黑色长毛的纽芬兰犬有着血缘关系。拉布拉多有着双层短毛，里面有浓密的绒毛层，这使他们能够在冰冷的海水中不至于结冰，工作效率比长毛的纽芬兰犬高很多。拉布拉多的颜色有最原始的黑色，后来培育出的黄色，和稀少的咖啡色。

拉布拉多猎犬作为一单独的犬种是在1903年首先由英国养犬俱乐部承认的。第一个被美国养犬俱乐部注册登记的拉布拉多犬是在1917年的“Brocklehirst Nell犬”。从1920年末到1930年，随着英国犬的大量涌进，在这个国家形成了该犬种的优势。在英国，没有拉布拉多犬能成为一个展示比赛的冠军，因为它没有参赛资格，除非它有工作执照能证明它在这一领域也有资格。1930年开始，狩猎和育种者们于1931年成立了拉布拉多猎犬俱乐部，同时在展示比赛中展示他们繁育的犬并取得了明显的成功。拉布拉多猎犬的能力、良好的性情和可靠性，已经奠定了作为主要犬种之一的地位，并被广泛应用为导盲犬、搜索犬和营救犬等。

拉布拉多是相当均衡和非常全面的一个品种，适用于许多功能同时也是很好的宠物。它们很容易被训练，是一个服从性高的犬种。它们是值得分享你的爱的忠实伙伴。它们是非常友好的狗，尤其是对待小孩子们。通常它们不具备出现在其他犬类中的麻烦的特性，比如：占地盘、不安全、具攻击性、具破坏能力、不规则地敏感等。除此之外，它们本能地喜欢在嘴里以相当温顺和轻柔的方式叼着东西甚至是手掌和手臂。拉布拉多以成熟的品种和优秀的家庭伴侣犬而闻名，但一些血系的特征是速度特别得快，体格非常健壮。拉布拉多稳定的性情和快速学习能力使得它们是服务犬的理想犬种。



（Shih Tzu）西施犬

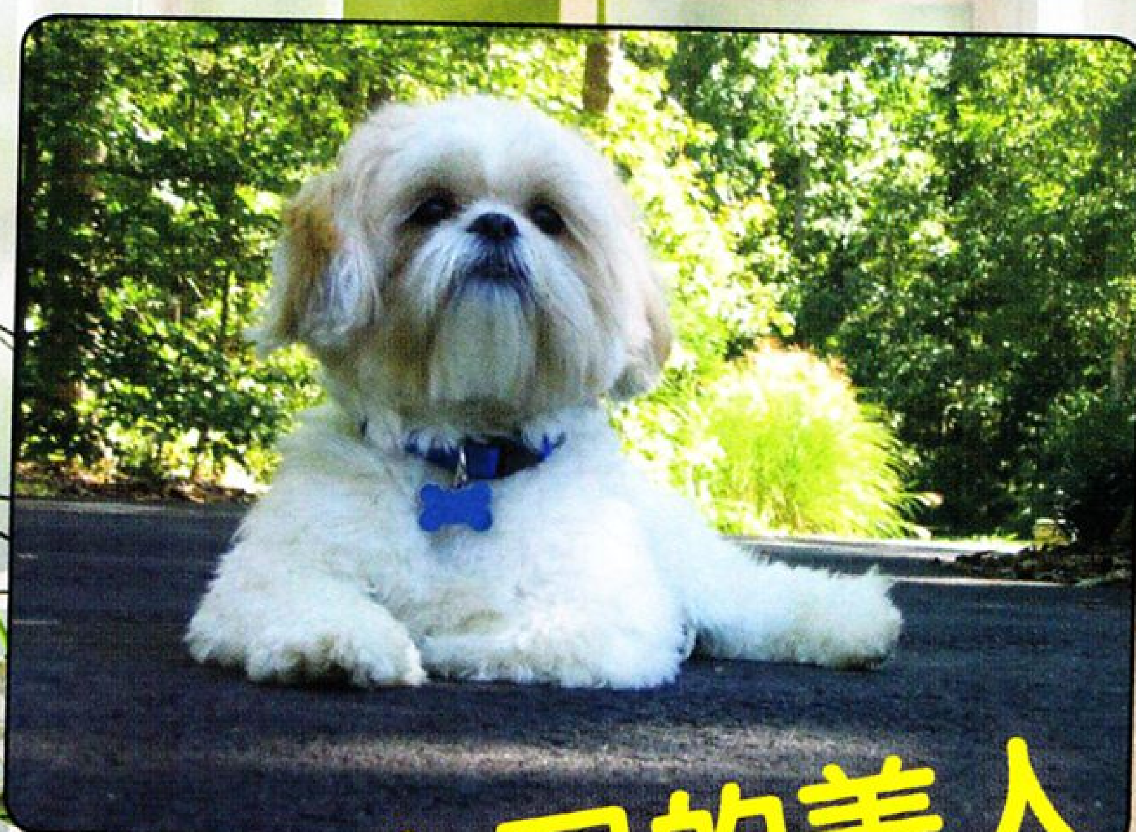
原 产 地：	中国	平均寿命：	13到15年
可训练度：	75分	运动能力：	80分
智 商：	85分	城市适应度：	很好
性格：	固执、调皮、个性较多变		
功能：	家庭观赏犬、伴侣犬		
基本毛色：	棕色、黄色、白色		
与其他宠物相处：	一般		

西施犬起源于中国西藏的古老犬种，其祖先为西藏达赖喇嘛最钟爱的拉萨狗。早在隋唐时代，西施犬的形象就已经进入绘画和文学作品之中。十七世纪满清入关后，将西施犬从西藏直接引进到了北京紫禁城。1930年，在中国与欧洲多个国家的文化交流中，西施犬又被引入到了欧洲大陆。

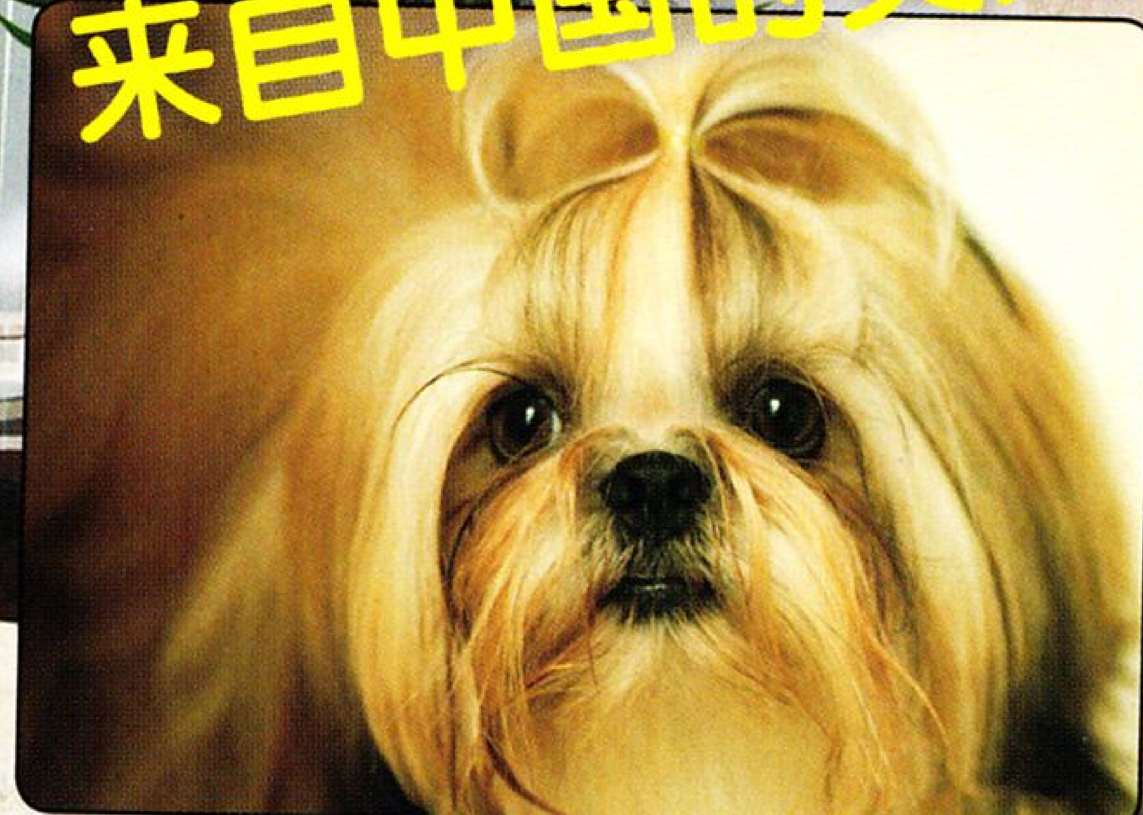
西施犬一般体高在27厘米以下，体重不超过7千克。由于它的体毛长而蓬松，看上去个头显得比较大。它头上的被毛呈放射状地朝所有方向生长，宛如一朵正在盛开着的菊花，所以又有“菊脸狗”之称。长长茂密柔顺的光滑体毛，是其外貌出色的主要原因。它的双耳下垂，尾巴紧紧地靠背脊卷起，不过都被长毛所掩盖，不易被看清。

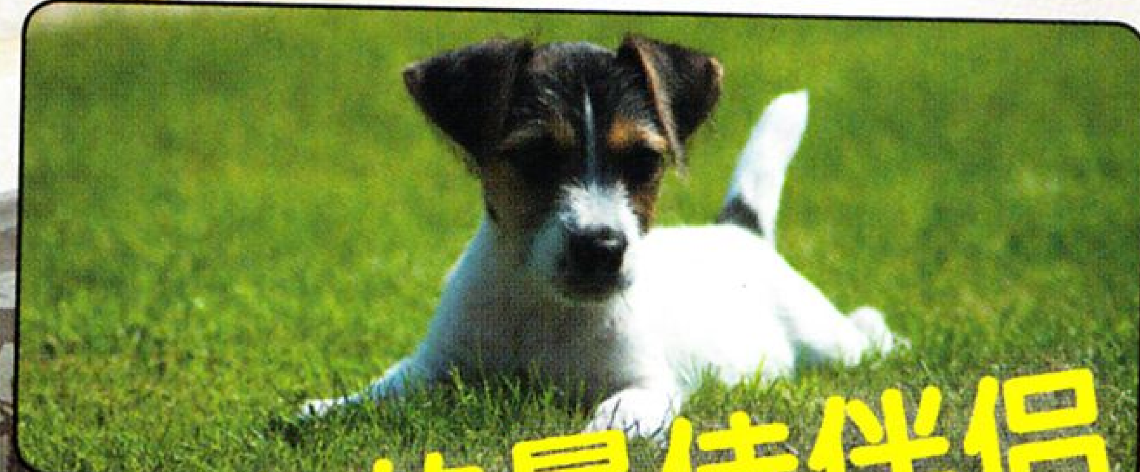
西施犬既是一种极好的玩赏狗，又是一种最适合家居生活的典型伴侣狗。如果遇到特殊环境，它还能够发挥工作狗的刻苦耐劳的特性，因此受到人们的普遍欢迎。西施犬健康且开朗，有个性，活力充沛。集中最受人瞩目的是其忠实，友善的个性。虽属于小型犬种，但遇到突发状况会展现勇敢、凶悍的一面，西施犬非常的厉害，有时也会对家人厉害。鹵莽而好奇，可作为看护犬，非常聪明，需要有信心的主人进行有效的训练。

西施犬的口水比较多，在最多口水的宠物狗排行榜中，排列第八。它很容易掉毛，在最爱掉毛的狗狗排行榜排行第六。西施犬在最不爱运动的狗狗排行榜中，排列第五。西施犬很能耐热，在最耐热的狗狗排行榜中排列第八。西施犬也属于比较难训练的狗种，在最难训练的狗狗排行榜中，排列第八。西施犬需要经常美容，在要经常美容的狗狗排行榜中，名列第三。西施犬对于小朋友很友好，在对小孩最友善的狗狗排行榜中，排列第八。它对陌生人也很友好，在对生人最友善的狗狗排行榜中，排列第九。从以上数据来看，西施犬绝对是标准的家庭宠物，而在《任天狗+猫》中我们也可以感受到，这个小家伙比较“中看不中用”，训练比赛方面需要投入较大的精力。



来自中国的美人





猎人的最佳伴侣





（Jack Russell Terrier）杰克罗素梗

原 产 地：	英国	平均寿命：	12到14年
可训练度：	85分	运动能力：	90分
智 商：	85分	城市适应度：	较好
性格：	固执、调皮、个性较多变		
功能：	猎犬、伴侣犬		
基本毛色：	棕色、黑色、白色		
与其他宠物相处：	较好		

杰克罗素梗是19世纪在英国南部培养的白色梗类犬，主要是为了在地面上和地下捕捉欧洲红狐狸。这种梗是由罗素牧师培养出来的，并由此得名。它身手敏捷、警惕和自信，有粗毛和平毛两种。

杰克罗素梗作为一种工作梗，具备下列特征：身手敏捷、警惕和自信；体长和肩高保持平衡；中等体型和骨量，有爆发力和耐久力。本品种天然的外观也很重要：粗砺、能抵御恶劣气候的被毛，被毛结构紧密、外形轮廓简洁。被毛有粗毛和平毛两种。他的胸部小而柔软，使他能在地下追踪猎物，而且它的腿要有足够的长度，可以追捕猎物。

杰克罗素梗充满活力，主要的魅力在于聪明、热情、有耐性的气质上。有时候虽然友好但也有冒失的毛病。它聪明而好动，在工作中显得有谋略、勇敢而固执。在家中则爱玩耍、精力充沛而且无比温柔。它独立、精力旺盛，而且需要你的关注。不吵闹，顺从而不会引起混乱。另外还比较忠诚，可以成为优秀的守门犬。

这种狗现在还广泛用于打猎，并且因为它非常机警，在捕猎对象的同时还能敏锐地发现危险，来保护主人的人身安全。至于在普通家庭中作为宠物饲养，目前也仅仅多见于国外，国内对其的认知度并不高。《任天狗+猫》中收录的这种狗属于幼年型，并不是该种类的小型犬，其性格特征和真犬极其相似。各方面能力比较均衡，但并不是非常优秀，恐怕选择这种狗的人应该不多吧。

《任天狗+猫》游戏心得 五

这次的游戏非常耗时，但大家也没必要急功近利，非要一次多养一些狗狗来刷饲养点数，每天都定期来照顾一下它们才是本作的最佳游玩方式。本作中靠提升饲养点数获取的隐藏要素很多，包括狗狗、家具、道具等等，饲养点数到达11400就可以解开所有这些隐藏的东西，11000的时候会有电子狗哦！









(Pomeranian) 博美

原 产 地：	德国	平均寿命：	9到11年
可训练度：	85分	运动能力：	80分
智　　商：	80分	城市适应度：	很好
性格：固执、调皮、个性较多变			
功能：家庭观赏犬、伴侣犬			
基本毛色：棕色、黄色、白色			
与其他宠物相处：一般			



博美是一种紧凑、短背、活跃的玩赏犬，是德国狐狸犬的一种，原产自德国。他拥有柔软、浓密的底毛和粗硬的披毛。尾根位置很高，长有浓密饰毛的尾巴平放在背上。他具有警惕的性格、聪明的表情、轻快的举止和好奇的天性。博美犬属尖嘴犬系品种，祖先为北极的雪橇犬，该犬与荷兰毛狮犬和挪威糜缇关系密切。据此犬的最初记载，此犬来自波兰及德国沿海交界地的博美拉尼亚地区。当时，这些犬被使用于看守羊群。1750年，博美犬传到欧洲各国，其中包括意大利。当维多利亚女王访问意大利时，佛罗伦斯的百姓们赠送女王一只博美犬，此犬亦深受女王的宠爱。早期的博美犬体型较大，且大多是白色，19世纪以来，经过选拔配种而成为今日被毛蓬松柔软，颜色鲜明的小型犬。

博美犬性格开朗、有个性。虽属于小型犬种，但遇到突发状况时也比较勇敢。大部分的博美都相当爱叫，别看他体型小，叫声可是既尖锐又嘹亮，许多大型犬都比不上。也因为这个特性，博美是相当好的警戒看门犬，只要有个风吹草动，就会发出惊人的声响提示主人，不过他只也能当警戒看门犬，不具有威胁性的攻击力，毕竟他的体型实在太小了。

博美犬很漂亮，于是也就要求饲主必须定期整理，不适合生活忙碌的人士饲养。它华丽的被毛，不仅需要经常修剪，还需每日细心的梳理。另外，博美犬活泼好动，应每日让它在户外运动或散步。

《任天狗+猫》中收录的博美与我们平时见到的博美有一定的区别，主要是毛比较短，但依然非常可爱。本作中的它不太配合训练，好奇心旺盛，在挑选的时候一定要注意它的性格，否则参加比赛的成绩一定不会很理想。





(Sheltie) 喜乐蒂

原 产 地：	苏格兰	平均寿命：	12到14年
可训练度：	90分	运动能力：	90分
智　　商：	90分	城市适应度：	较好
性格：忠实、可靠、聪明、乖巧			
功能：牧羊犬、伴侣犬			
基本毛色：黑色、芸石色、深褐色、白色			
与其他宠物相处：适合			



喜乐蒂牧羊犬是苏格兰牧羊犬的祖先，两者最大的区别就是喜乐蒂牧羊犬的四肢要比苏格兰牧羊犬稍短。在古代的时候，喜乐蒂牧羊犬是非常好的牧羊犬，它耐寒、体力好、视野宽阔、忠实、聪明、可靠，使用范围非常广。喜乐蒂牧羊犬诞生已有百多年的历史，现在是日本最受欢迎的犬种之一，它主要分布于英国和北美。

喜乐蒂牧羊犬原产苏格兰，因产地原因得名Shetland sheepdog，简称shelti(喜乐蒂)。人们认为它是苏格兰柯利犬与斯皮茨犬交配而成的。几世纪以来，此犬一直在Shet-land群岛上担任赶羊群及守卫工作，Shet-land群岛是苏格兰沿海礁岩岛屿，岛上动物体型均偏小。1908年雪特兰岛首先成立俱乐部，翌年苏格兰也成立了喜乐蒂俱乐部，19世纪晚期被引进英格兰。1911年引入美国后，深受欢迎，现该犬已遍及世界各国。第一只在AKC注册的喜乐蒂牧羊犬是1911年注册的“斯科特领主”，一只来自苏格兰的深貂色牧羊犬。其主人是纽约的John G. Sherman, Jr.到美国之后，牧场和农场成为喜乐蒂牧羊犬的新家园，无论在美国哪个角落，它都是家庭和工作上不可或缺的重要角色。由于本品种是起源于苏格兰牧羊犬，直到1914年，本品种才获得单独分类，被命名了喜乐蒂牧羊犬，而非苏格兰牧羊犬。1929年，在美国西敏寺养犬俱乐部展览时建立了喜乐蒂牧羊犬协会，即品种起源俱乐部，并于1933年举行了第一次喜乐蒂牧羊犬的专门展出。

喜乐蒂非常忠诚、热情、开朗，具有知性且理解力极高。但是喜乐蒂的个性主要还是会因饲养者而异，它们对主人是忠诚而充满热情的，并且非常容易训练，这是因为天生乐于与主人为伍。它们相当感性，并对陌生人相当警惕。不过有的喜乐蒂会很胆小，因此看来，喜乐蒂的后天训练非常重要。



《任天狗+猫》游戏心得 六

学习新动作后起码每天都要重复训练一次，不要以为一旦学会就能一劳永逸。如果不经常训练的话，两、三天的时间它就会把动作口令忘得一干二净。万一真的忘了，你就需要把动作列表中已经学会的动作口令删除掉，然后重新再教一遍。





(Dalmatian) 大麦町

原产地:	南斯拉夫	平均寿命:	12到15年
可训练度:	90分	运动能力:	95分
智　商:	95分	城市适应度:	很好

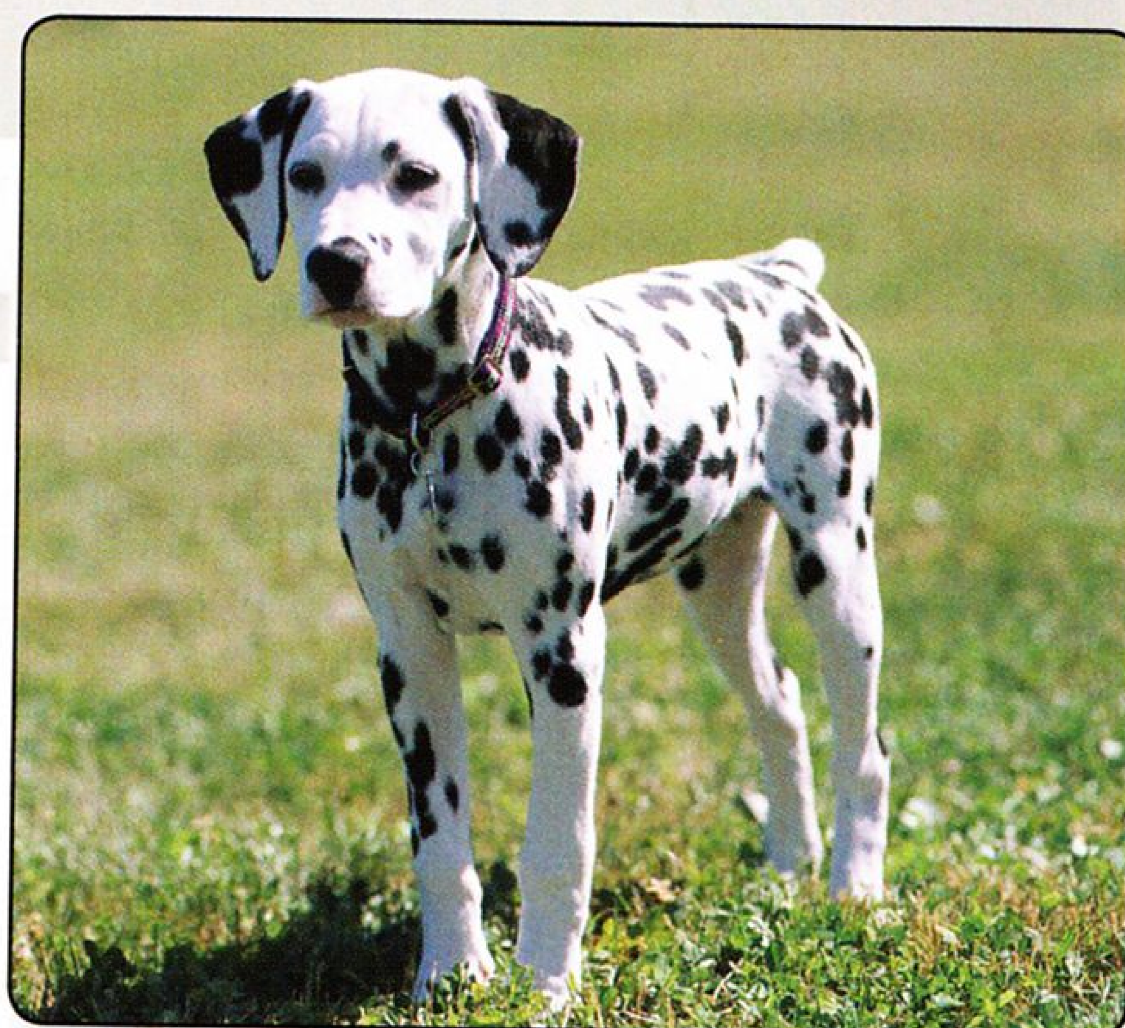
性格：安静、警觉、聪明、勇敢

功能：工作犬、看门犬、马车犬

基本毛色：黑色、芸石色、深褐色、白色

与其他宠物相处：很好





大麦町俗称斑点狗，因身上的斑点而得名。它平静而警惕、体魄强健、肌肉发达、聪明伶俐。大麦町犬具有极大的耐力，而且奔跑速度相当快。大麦町每天需要有足够的运动量，但毛发脱落较多，不适合养在室内。它的身高一般在56到62厘米，体重大约有15到23公斤。相信任何人都会对一身白底黑点的大麦町犬留下深刻的印象。根据古希腊的雕刻及古埃及的壁画推测，这种狗已有数千年的历史，有人认为其起源是埃及和印度。因受吉卜赛人的喜爱，而流落散布整个欧洲。十九世纪英国及法国的贵族，把它作为马车的护卫犬，跟随在马车的前后奔跑，为此也有人称其为马车犬。被毛色彩和斑点是大麦町犬一个重要的判定指标之一，为此，任何被毛为除黑斑和红褐斑以外的斑点者均为劣品。大麦町犬爱清洁，喜沐浴。故应经常刷洗被毛或洗澡。

大麦町犬被公认为最幽雅的品种之一，具有白色及清晰的黑斑点，且会呼叫人。19世纪时在欧洲尤其是在英国长伴行在马车一侧，来防止路上被打劫，因而产生了该犬华丽和装饰丰富的外形。大麦町犬理想的肩高约为19到23英寸，过大或过小都属于缺陷。不论雄性还是雌性，任何狗肩高超过24英寸属于失格。整个身躯的长度与肩高大致相等。大麦町犬具有良好的体质，骨骼结实而强健，但决不粗糙。大麦町犬头部与整个身躯相当协调。有正确的长度，且没有松弛的皮肤。大麦町犬的表情显得警惕而聪明，显示出稳定而外向的气质。眼睛位置分得略开，中等大小，样子有点圆，在脑袋上恰当的位置。眼睛的颜色通常是褐色或蓝色，或两者的结合，颜色深一点比较理想，通常黑色斑点的品种的眼睛颜色要比红褐色斑点的品种深。



优雅的马车犬



(Cavalier Spaniel) 查理士王小猎犬

原产地:	中国或日本	平均寿命:	10到14年
可训练度:	85分	运动能力:	90分
智　商:	90分	城市适应度:	很好

性格：乐天、友好、温顺、机灵

功能：家庭观赏犬、伴侣犬

基本毛色：红棕色、黑色、白色

与其他宠物相处：较好



高贵的骑士

查理士王小猎犬是一种活泼、文雅、体态匀称的玩具犬，非常华丽而且大方。具有喜欢运动、勇敢的特点，同时又是文雅、可爱的动物。这一品种典型的贵族气质非常重要，它包含了真正的高贵和王室的外貌。这一品种的本质是天然的，不需要经过修整、雕琢或人为改变。

在大量关于查理士王小猎犬的记载出现的时候，小型猎犬已经存在好几个世纪了。许多描绘贵族生活的绘画和挂毯中都有这种犬，现代的查理士王小猎犬来源于它高贵的祖先。15～16世纪的绘画中，该犬总是伴随着宫廷的孩子一起出现，而普通人养不起这种从不工作的犬。骑士查理一世非常喜欢这种犬，查理士王小猎犬由此得名。骑士查理二世也有一样的爱好，因此该犬受到普遍欢迎，直到斯图亚特王室的没落。威廉和玛丽喜欢哈巴犬，因此有着政治意义的查理士王小猎犬变得十分稀少。维多利亚女皇在还是一个孩子的时候就拥有一头叫"达什"的查理士王小猎犬，她一生都对培育犬很有兴趣，正是她的这种兴趣和正式犬展的出现使该犬与它的祖先相比发生了很大的变化。查理士王小猎犬现在的样子非常受欢迎，而它的祖先样子已经消失了。1928年，查理士王小猎犬俱乐部在英国成立；1944年，正式得到养犬俱乐部的承认；1946年，查理士王小猎犬获得了第一个挑战赛的证书。从那时起，该犬成了英国最受欢迎的犬之一。在美国，有一些查理士王小猎犬的忠实喜爱者，许多年来该犬在美国一直在混合犬组中参赛。1996年1月1日，查理士王小猎犬开始正式参加玩赏犬组的比赛。

别看查理士王猎犬在国外很受欢迎，但它起源于中国或日本。之前在法国被用作狩猎犬种，16世纪初，越过英吉利海峡到达英国。19世纪初，被用来狩猎山雉，并且经过选拔配种产生了现代具有优良性格，鼻子较短的品种。虽然骑士查理士王小猎犬体形娇小，但拥有着无限的活力，需要主人有更多的时间陪它玩耍。它会是孩子和老人的好伴侣，把所有人都视为朋友，甚至吠叫都是一种表示欢迎的方式，而并非敌意。

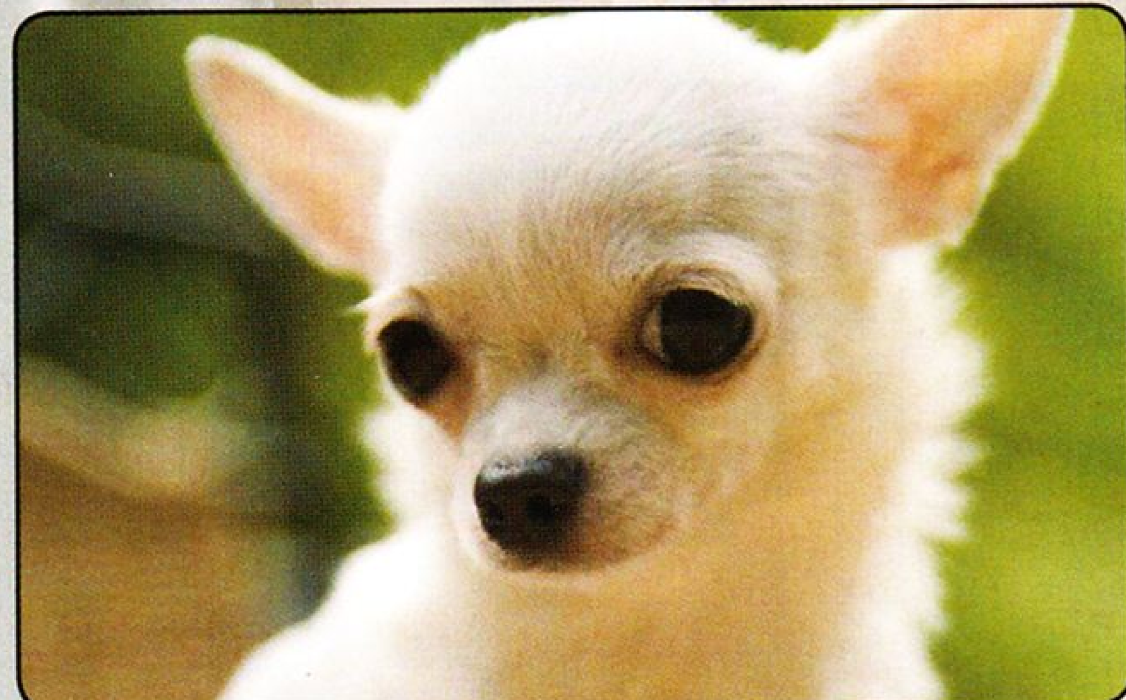
《任天狗+猫》游戏心得 七

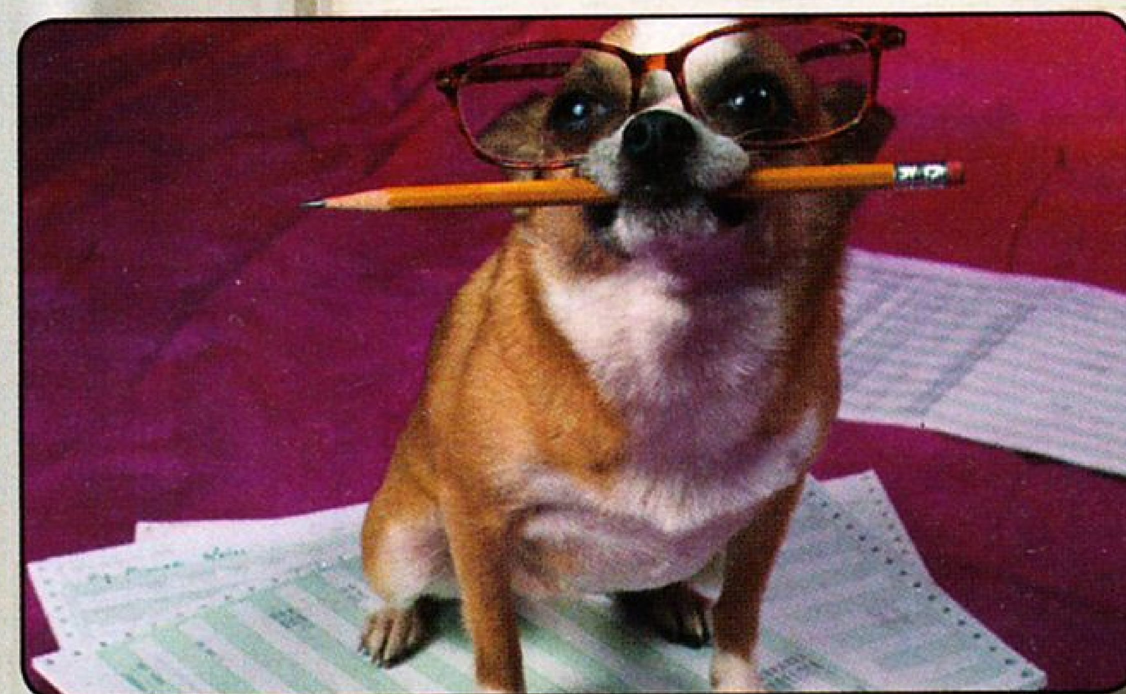
陪女友逛街很累吗？别再这么"被动"了。每次逛街之前，把游戏设置到待机陪狗狗散步的状态，然后就开始愉快地逛街吧！由于有了"动力"，平时乏味的逛街过程会变得轻松有趣。而原本需要在游戏中走10000步才能获得的珍贵道具，也能在不知不觉间轻松达成，真是一举两得啊！对了，中途千万不要因为好奇而打开机器上盖，否则前功尽弃。













（Chihuahua）吉娃娃

原产地：	墨西哥	平均寿命：	13到14年
可训练度：	80分	运动能力：	75分
智商：	80分	城市适应度：	很好
性格：活泼、警惕、乖巧			
功能：家庭观赏犬、玩具犬			
基本毛色：棕色、黄色、白色			
与其他宠物相处：一般			



吉娃娃纯粹是音译，所以也有译作芝娃娃、奇娃娃、齐花花。它属小型犬种里的最小型，优雅、警惕、动作迅速，以匀称的体格和娇小的体型广受人们的喜爱。有人认为此犬原产于南美，初期被印加族人视为神圣的犬种，后来传到阿斯提克族。也有人认为此犬是随西班牙的侵略者到达新世界的品种，或者在19世纪初期，从中国传入的。不过现在大多数人都认为吉娃娃是在19世纪左右，由墨西哥人所饲养的犬发展而来的。1923年美国还成立了吉娃娃犬俱乐部，它是美国最受欢迎的12个品种犬之一。英国吉娃娃犬俱乐部建立于1949年。

吉娃娃犬不仅是可爱的小型玩具犬，同时也具备大型犬的狩猎与防范本能，具有类似梗类犬的气质。此犬分为长毛种和短毛种。这种狗体型娇小，对其他狗不胆怯，对主人极有独占心。短毛种和长毛种不同之处在于富有光泽，贴身，柔顺的短毛。长毛种的吉娃娃除了背毛丰厚外，像短毛种一样具有容易发抖的毛病。

吉娃娃犬是目前世界上最小型的犬种，头部圆形，耳大薄而直立，眼睛圆而大。它不喜欢外来的同品种的狗。有和梗类相似的特点，精力充沛，据说不宜和儿童相处。吉娃娃犬有坚韧的意志，聪明而且极其忠诚，动作敏捷，活泼，十分勇敢，能在大犬面前自卫。它比较畏寒，不宜养于室外犬舍，冬天外出需加外衣御寒。

《任天狗+猫》中的吉娃娃非常漂亮，基本都是长毛种。至于饲养和训练的难度，我认为不太适合初养，因为它的好奇心较重，运动能力较差，像扔飞盘、赛跑、比赛动作之类都难有上佳表现。



（Yorkie）约克夏

原产地：	英国	平均寿命：	12到13年
可训练度：	80分	运动能力：	80分
智商：	80分	城市适应度：	很好
性格：倔强、勇敢、忠诚、好动			
功能：家庭观赏犬、玩具犬			
基本毛色：黑色、黄色、灰白色			
与其他宠物相处：较差			



约克夏发展的历史还不到一百年，确实的起源也无法考证。约克夏因产于英国东北部约克郡而得名，故又称约克郡梗、约瑟犬、约瑟猩。约克夏身材娇小，体形仅次于吉娃娃，被毛柔滑如丝，如少女秀发，由头颈、躯干倾斜而下，光彩夺目。约克夏的头部经常用丝带装饰，并拥有梗类调皮的性格。早在维多利亚女王时代，它就是种时髦的宠物，深得男女老幼的喜爱，在犬界的地位十分巩固，是目前世界上最受欢迎的品种之一。它曾被数次改良，在当地是工人和农民作为捕鼠的犬种，极受重视。初期的品种远比现今的体型大，据说那些约克夏改良成功的英国北方工人，因为不愿把配种成功的秘密泄漏给那些以赚钱为目的的人，所以没有留下任何配种纪录。约克夏首次在狗展露面是在1861的英国。当时被称为“苏格兰梗”，在这个时候的约克夏并不是一种玩赏犬而是一种专门用作驱鼠的工作犬。并且还有约克夏的捕鼠比赛，供人们消遣娱乐。1870年才更名为约克夏。1872年被承认为纯种犬，而后传到世界各国。到20世纪已遍及世界各地。但是当时有些约克夏重2.75磅，但有些却重13磅。直至1880年当约克夏引进美国配殖时，这个依然成为当时的繁殖家的重大问题。初期的品种远比现在的体形大，因为长期选择小型犬配种，结果使体形逐渐小型化了。

约克夏是一种很吸引人的玩具型犬种。迷人又聪明，个子虽小，却很勇敢、忠诚又富感情。有时容易冲动固执，但大多比较友善、好动，动作敏捷且轻快，对主人热情、忠心，对于陌生人则退避三舍。它很容易和家里的成员相处，包括猫和其他犬只。该犬仍保存着梗犬类的本性，喜欢散步。若没有足够的空间让它活动筋骨，只要放些玩具给它，也能让它玩得很开心。还有一点非常可笑的是，约克夏自认为是大型狗，所以对于自己领地的保护是很坚决的……主人一定要看好它，否则真的跟别的狗狗打起来，胜算实在太低。





《任天狗+猫》游戏心得 八



每种比赛一天只能参加两次，而且对于狗狗的状态要求很高，饿了、渴了、累了都不行，最好是在保证狗狗基本状态合适的情况下，先让狗狗在家里进入状态。比如参加飞盘比赛前，先让它在公园里接几次飞盘，但不要训练太久。参加动作口令比赛前让它现在家里熟练一遍等等。





（German Shepherd）德国牧羊犬

原 产 地：	德国	平均寿命：	10到12年
可训练度：	95分	运动能力：	100分
智 商：	95分	城市适应度：	较差

性格：忠诚、顺从、勇敢、聪明
功能：牧羊犬、警犬、搜救犬等
基本毛色：黑色、灰黑色、黄色
与其他宠物相处：一般



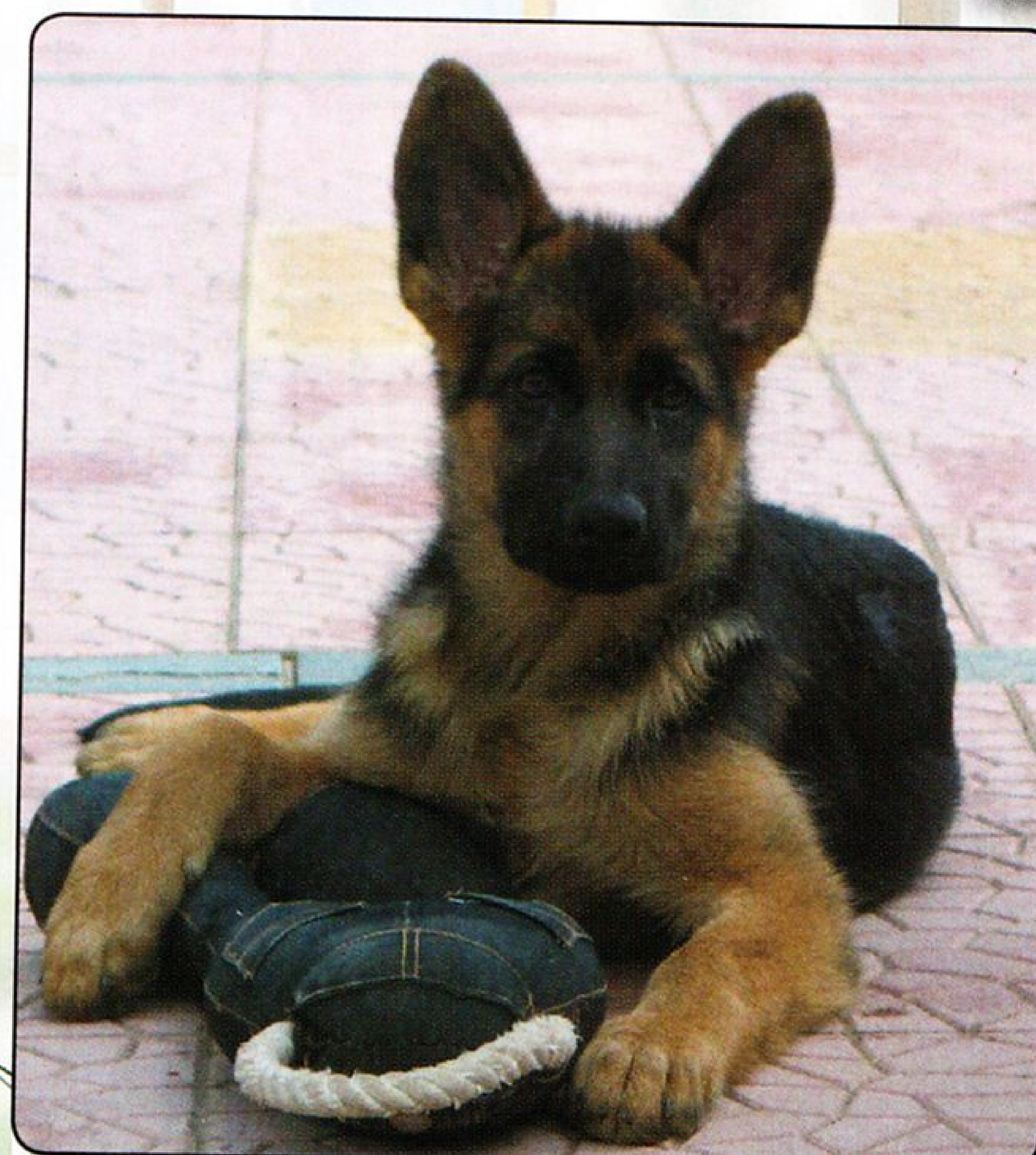


德国牧羊犬又称德国狼犬，具体的血统来源不明。唯一能够确认的就是，于1880年此犬已经在德国各地固定下来，并做为牧羊犬使用。他们敏捷且适合动作式的工作环境，它们经常被部署各种任务。后于第一次世界大战期间被德军募集，做为军犬随军。由德军取长补短培育后，基本定型。因为体型高大，外观威猛，并且具备极强的工作能力，因此在全世界范围以警犬、搜救犬、导盲犬、牧羊犬、观赏犬以及家养宠物犬等身份活跃。

德国牧羊犬虽然外观凶狠，但其实性情温良、服从命令、感觉敏锐、警惕性高。现在被广泛用于军警方面，如缉毒、护卫、侦察等。起初，德国牧羊犬被作为追踪犬投入使用。警察对不同用途的犬只有各种不同的看法，比如追踪犬，除具有犬的基本技能外，还应具备优良的探路本能。不久后，人们在Grvnheide和其他地方的训练中心发现，德国牧羊犬对用鼻子工作有着特殊的优越条件。所以，德国牧羊犬在警察和军队中被优先启用。

德国牧羊犬体形大小适中，有黝黑发亮的脸庞、厚厚的毛、竖立的耳朵、杏眼，肌肉结实，四爪锋利，背脊笔直。身体雄健，各部位匀称和谐，姿态端庄美观，生理机能好，繁殖力强。由于绝大多数被毛为黑灰色，或者腹部为灰白色，背部为黑灰色，所以俗称“黑背”。特别与众不同的是，它的感觉极为敏锐，警惕性高，素有“天然警犬”之称。它的听觉灵敏，通常比人强16倍。行动时胆大凶猛，机警灵活，敏捷轻快，追踪衔物欲高，奔跑的速度可达每小时60公里。静态时安稳沉着，富于耐性，刚柔相济，依恋性强，易于训练。它聪慧、忠诚，与主人配合默契。

1999年4月，德国牧羊犬迎来“百岁诞辰”。德国各牧羊犬协会与养犬爱好者以不同形式的庆祝活动来纪念“世界犬中之王”问世百年。如今，城市里几乎看不到德国牧羊犬的身影，但只要你亲身近距离观看它的时候，你真的会清楚感觉到它非同一般的威慑力。





《任天狗+猫》游戏心得 九

在比赛中取得好成绩不光是看狗狗本身的能力还有训练的成果，另外还要看你所使用的比赛道具是不是够好才行。例如飞盘比赛的时候，普通飞盘就不如锅盖，而锅盖又比不上专家飞盘。而在赛跑比赛中，普通道具比不上高跟鞋、香蕉之类，而最好的是专家飞鸟。动作比赛用不着道具，只要家里光线好而且安静就可以了。



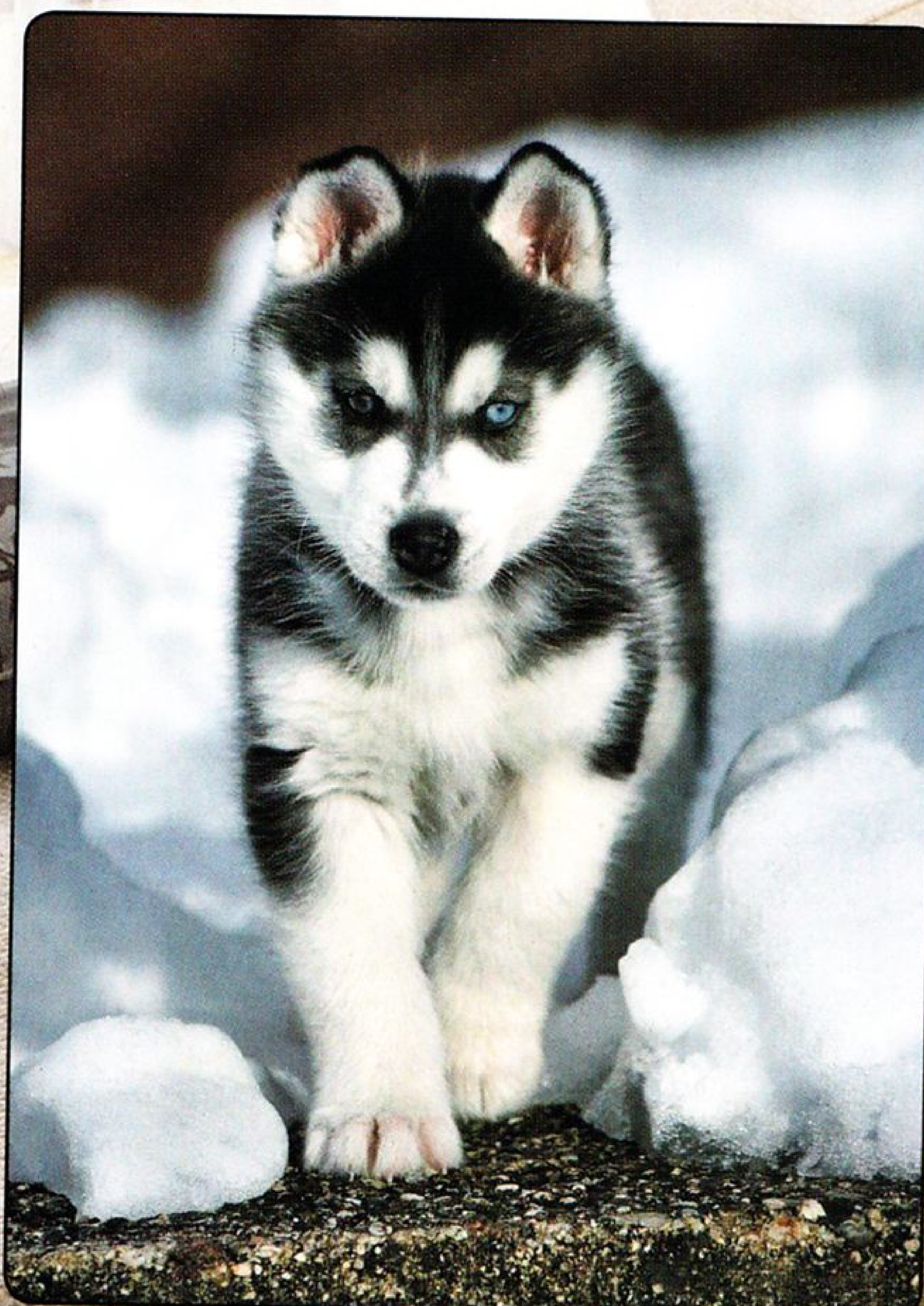


（Husky）哈士奇

原 产 地：	西伯利亚	平均寿命：	11到12年
可训练度：	90分	运动能力：	95分
智 商：	95分	城市适应度：	较差

性格：友善、淘气、外向、多变
功能：雪橇犬、猎犬、工作犬
基本毛色：黑色、灰色、棕色、白色
与其他宠物相处：一般





哈士奇是原始的古老犬种，名字的由来是源自哈士奇独特的嘶哑叫声。在西伯利亚东北部的原始部落楚克奇族人，用这种外型酷似狼的犬种作为最原始的交通工具来拉雪橇，并用这种狗猎取和饲养驯鹿。哈士奇性格多变，有的极端胆小，有的极端暴力，进入大陆和家庭的哈士奇都已经没有了野性比较温顺，是一种流行于全球的宠物犬。

哈士奇一向在西伯利亚恶劣的环境下工作，几个世纪以来，一直单独地生长在西伯利亚地区。20世纪初，被毛皮商人带至美国。一转眼，此犬便成为举世闻名的拉雪橇竞赛冠军犬。在历史记载中，西伯利亚雪橇犬的祖先，最早要追溯到新石器时代之前。当时一群中亚的猎人移居到极地的尽头生活，经过了很长时间，这群跟随在猎人身边的狗在长期与北极狼群交配繁育之下，发展成为北方特有的犬种。在这群穿越过北极圈，最后选择在格陵兰落脚的人们中间，有一个部落，就是后来发展西伯利亚雪橇犬的楚科奇人。早期，楚科奇人将这群跟随在他们身边的狗训练为可以用来拉雪橇并且看守家畜的工作犬，因为它们耐寒、食量小、工作起来又相当认真。因此当时还被认为是部落中相当重要的财富。而这群早期被称之为西伯利亚楚科奇犬的狗，也就是后来哈士奇的祖先。

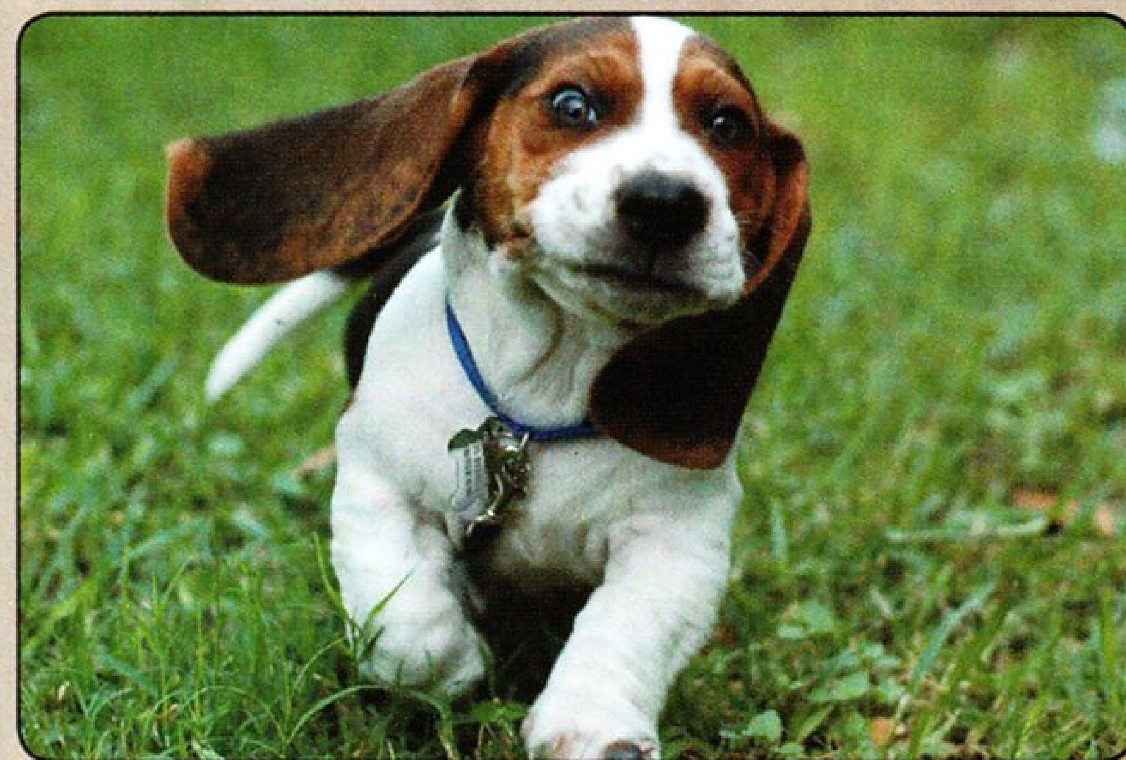
据说哈士奇这个名称，原来是爱斯基摩人的俚语——沙哑的叫声的讹传，因为当时的狗叫声较为低沉沙哑，因此有了这个奇妙的称号。18世纪初，阿拉斯加的美国人开始知道这种雪橇犬。1909年，哈士奇第一次在阿拉斯加的犬赛中亮相。1930年，哈士奇俱乐部得到了美国养犬俱乐部的正式承认。





（Basset Hound）巴吉度猎犬

原 产 地：	法国	平均寿命：	12到14年
可训练度：	70分	运动能力：	85分
智　 商：	90分	城市适应度：	较差
性格：执著、友善、敏感、聪明			
功能：猎犬、看门犬			
基本毛色：黑色、黄褐色、白色			
与其他宠物相处：很好			



巴吉度猎犬也称法国短脚猎犬。体高30到48厘米，体重21到25公斤，原产法国，据说是由埃及格雷特猎犬延续繁衍而来的。该犬毛质为硬性滑质短毛，皮肤有弹性，毛色由黑色、黄褐色、白色构成三色毛。长身短脚，大而长的垂耳，鼻子嗅觉很敏锐。原被训练为专门捕捉野兔、雉鸡等。其腿虽短，但因具有敏锐的嗅觉和长久的耐力，仍不失为追捕猎物的好手。

自从巴吉度猎犬成了某著名品牌的形象代言，它标志性的大耳朵、松弛的皮肤和短腿，以及委屈的表情就深入人心。其实，巴吉度猎犬对气味的执著、对人的强烈依恋，甚至它的大嗓门、大胃口和大力气，都需要它的主人付出更多的包容和心血。它貌似木讷，其实聪慧友善，细腻敏感，但很倔强，不易训练。长时间独处可能因焦虑不安而大叫、破坏家具。因其身长腿短的特殊身材，骨骼负担很重，又比较贪吃，因此应对体重有所控制。它对气味极为执著，可能会全神贯注地追踪一个有趣的气味，对外界的危险浑然不觉，极易走失，因此需要安全的封闭环境，遛狗时必须小心牵好。

从1950年起，巴吉度猎犬出现后，已经由身份隐晦的猎犬发展成为最引人注意和最具特色的猎犬之一。事实上，巴吉度猎犬是一种古老而高贵的猎犬品种。它源于法国血统，几世纪后在英国发展起来。巴吉度猎犬在美国时最初用于猎取兔子。然而，也训练它们猎取其他猎物，并且来追踪、赶鸟、寻回受伤的野鸡。巴吉度猎犬是一个强健而定位准确的追踪者，它的吠叫声大并且与众不同。它慢悠悠的行走方式和滑稽的外貌隐藏了它巨大的智慧。　由于性格温和，巴吉度猎犬适合群猎，也适合中猎。适中的体形，忠诚并献身于他的主人和家庭品格，不需要额外的毛发护理和清洁，被认为是“温和的看守人”，这些都使巴吉度猎犬成为理想的家庭宠物和看家犬。



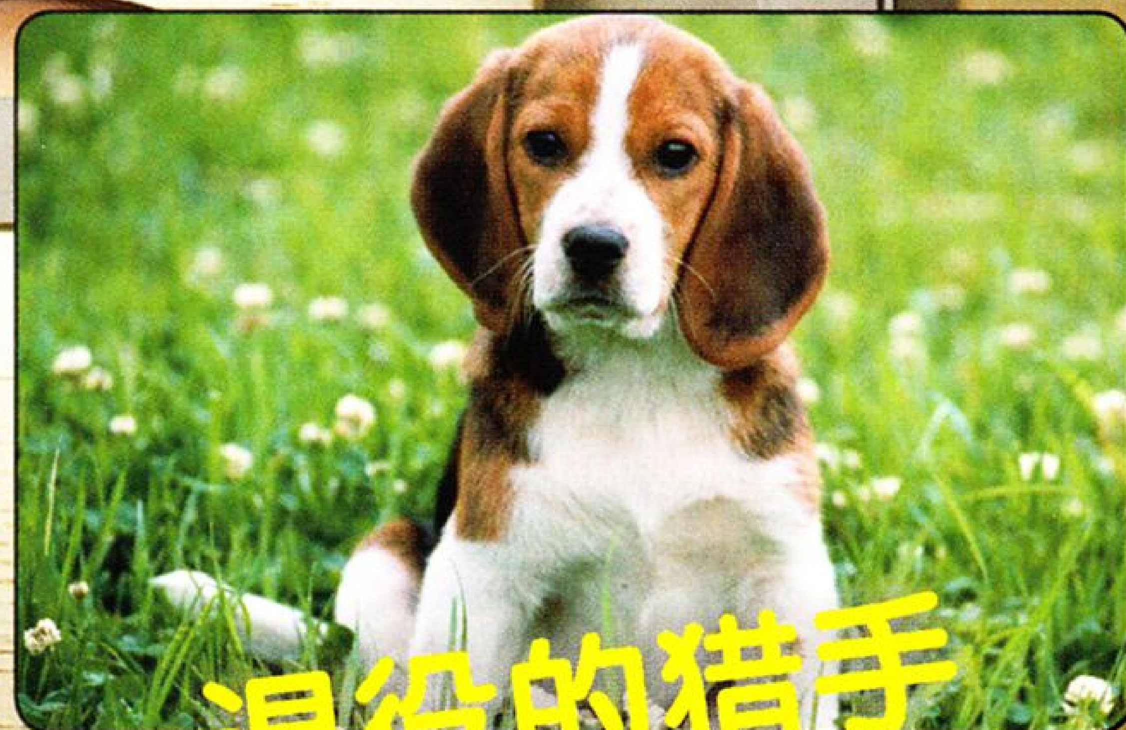
（Beagle）米格鲁猎兔犬

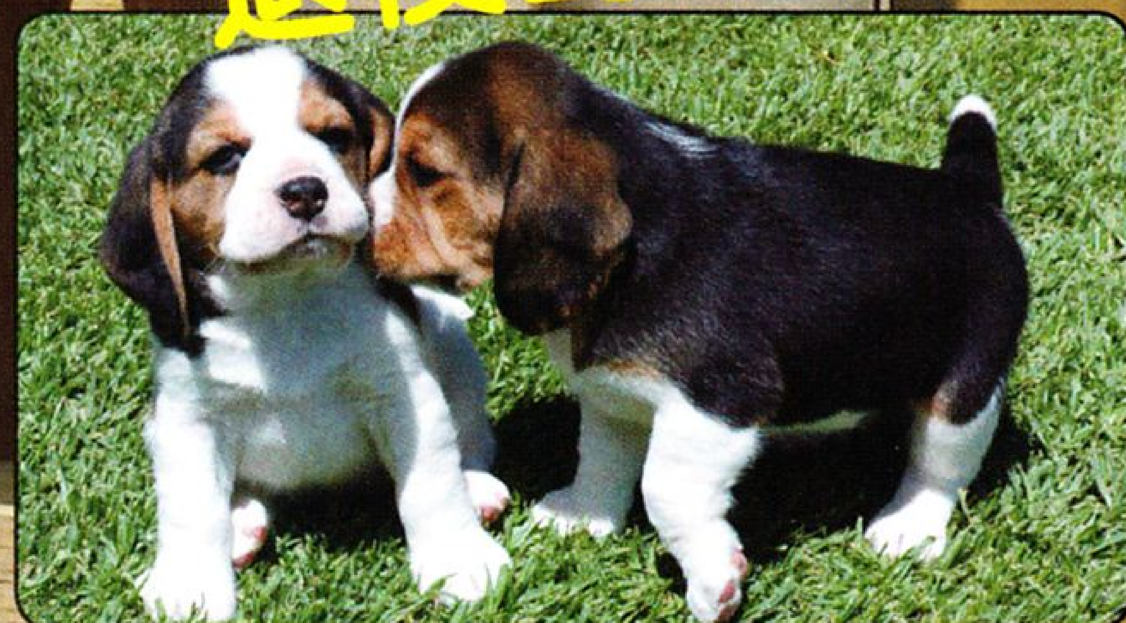
原 产 地：	法国	平均寿命：	13到14年
可训练度：	80分	运动能力：	90分
智　 商：	80分	城市适应度：	很好
性格：好动、调皮、执著、忠诚			
功能：狩猎犬、伴侣犬			
基本毛色：黑色、红褐色、白色			
与其他宠物相处：较好			

米格鲁猎兔犬又称为“比格犬”，是世界名犬之一，在分类上属于狩猎犬。经常在美国、日本的最受欢迎犬种排名前十之内，而且每年的欢迎度也一直上升。米格鲁猎兔犬的标准外形是：头部呈大圆顶的形状，大而榛色的眼睛，广阔的长垂耳，肌肉结实的躯体，尾巴较粗。它周身浓密生长着短硬毛，毛色有白、黑及红褐色，也有白茶色、白柠檬色。

米格鲁的名字传说是来自法语的“beagle”，即小的意思。在英国被视为猎犬，且因体型属于小型犬，因此专门用来猎捕兔子，所以才有“猎兔犬”的称号，因其嗅觉敏锐因此又有“闻血猎犬”的称号。米格鲁猎兔犬的吠声比其他猎犬高亢，故有“森林之铃”之称。

相传米格鲁与英国皇室的渊源颇深，约在十六世纪到十七世纪的时期英国正值狩猎风潮。英国皇室养育了许多名犬以配合皇家出游打猎，而短小精悍的米格鲁被训练成专门狩猎小型猎物，而小型猎物中以兔子最为灵敏与珍贵，因此兔子经常是米格鲁猎捕的重要对象。也因米格鲁猎捕兔子成果惊人，因此被冠上“兔子杀手”的称号，久而久之就被称为米格鲁猎兔犬。后来狩猎风潮逐渐退去，米格鲁开始转型成为家庭犬。活泼好动的米格鲁在成为家庭犬之初并不太受欢迎，其原因为太过好动难以驯服，但在后来专业训狗人士与兽医的帮忙下逐渐适应人类的家庭生活，最后成为家庭犬的一份子。美国米格鲁俱乐部与美国育犬协会曾做了粗略评估，现在全世界的米格鲁大约有十万只上下，作为活泼可爱的家庭犬在世界各地活跃。

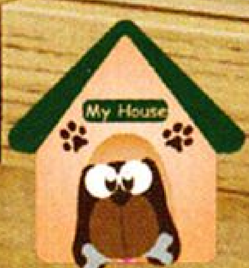




《任天狗+猫》游戏心得 十

这次抚摸非常重要，一般狗狗会让你先摸它的头，然后再侧身甚至转身让你摸个遍。不过千万不要摸它不喜欢的地方，例如尾巴、屁股等等，每只狗狗讨厌别人摸的地方略有不同。你要是执著地非要摸不可，小心它会生气而不理你。包括刷毛和洗澡的时候也一样，最好还是把它当成真狗对待比较好。

抓老鼠能手



（Miniature Pinscher）迷你笃宾犬

原 产 地：	德国	平均寿命：	11到13年
可训练度：	90分	运动能力：	85分
智　 商：	80分	城市适应度：	很好
性格：警觉、聪明、忠实、好动			
功能：家庭犬、伴侣犬			
基本毛色：黑色、蓝黑色、咖啡色			
与其他宠物相处：一般			



迷你笃宾是德国本地犬种，它不是大家认为的小型道伯曼。它已经存在几个世纪了，祖先是德国笃宾犬。德国笃宾犬的血统里混有了意大利灰猎犬和腊肠犬的基因。有一幅画叫农民之家，创作于1640年，如今保存在巴黎卢浮宫，画中就有一条很像迷你笃宾的狗。该犬种于1870年在官方获得承认并在欧洲广泛流传。1929年美国成立了迷你笃宾俱乐部，该犬种在美国反比英国更兴旺。

迷你笃宾犬很活泼，强壮的迷你笃宾犬走起路来昂首阔步，深受美国犬迷喜欢。虽然有些外形似笃宾犬的小型种类，但遗传上与其没有任何关系。小型笃宾犬在迷你笃宾犬产生的几世纪前，就已经出现在德国与斯堪地那维亚地区。1895年，德国笃宾犬俱乐部设立，接着迷你笃宾犬也受到公认。1920年，此犬输入到美国以后，受到当地人的喜爱。1929年，美国迷你笃宾犬俱乐部成立。

迷你笃宾犬身长一般为26到30厘米。其警戒心强、聪明、忠实。体型虽然小，却十分勇敢，是优秀的家庭犬，也是抓老鼠的能手。该犬有着高挑迷人的步态，是城镇与乡村理想的宠物。迷你笃宾很听话，易接受训练。嗅觉很灵敏，常用来追踪线索。



（Dachshund）腊肠犬

原 产 地：	德国	平均寿命：	13到15年
可训练度：	85分	运动能力：	85分
智 商：	85分	城市适应度：	很好

性格：活泼、开朗、勇敢、谨慎
功能：狩猎犬、家庭犬
基本毛色：黑色、黄色、棕色
与其他宠物相处：一般



腊肠犬是一种短腿，长身的腊犬。其名源于德国，原意“獾狗”，因为此品种被培养为了追踪及捕杀獾类及其他穴居动物的犬种。有意思的是，虽然Dachshund是一个德语单词，但是它在德国并不常用，德国人通常叫它Dackel或Teckel。

古埃及寺院的壁画上有此类身长脚短狗的画像，墨西哥、希腊、秘鲁、中国都可发现类似腊肠犬的石雕模型及粘土制品。从古代罗马人居住的遗迹上挖掘类似腊肠犬的遗体化石判断，认为此犬为杜唐产的纯种犬。目前此犬种的体形有三种：一般型约9公斤，迷你型4公斤，玩赏型的则约3.5公斤。而且此三种体形也有三种不的变种，即短毛、长毛及刚毛三种，其基本特征相同，只是体型和毛皮不同。初期的小型犬是梗类犬和体型最小最轻的腊肠犬交配改良的品种，而短毛品种历史是最为悠久的。腊肠狗是埃及人惯称的“TECKLE”犬，含有古老猎血犬的血统。而且其矮短的四肢、修长的身躯，比起其它狩猎犬种，更适合深入穴洞捕捉猎物。

腊肠犬的性格相当活泼、开朗、勇敢、谨慎且自信。常做出滑稽的举动，是一种快乐的狗。它易于训练，忠于主人但对外人充满戒心。在地面或地下工作时不屈不挠，所有的感官都非常发达。在户外，腊肠猎犬勇敢、精力充沛、不知疲倦；在室内，它乖巧而敏感，安静且友善，非常适合作为家庭宠物饲养。





身材修长的猎犬

《任天狗+猫》游戏心得 十一

同时养两只或三只狗的时候，在挑选时最好注意一下狗狗的性格，要是一只太老实，一只太调皮的话，老实的狗很容易被欺负。包括猫也一样，经常被狗踩在脚下。如果没有注意到这点，一定要经常安慰被欺负的狗狗，否则它和你的亲密度也会增长得很慢。如果两只都很调皮，打架的时候也要尽快把它们拉开。



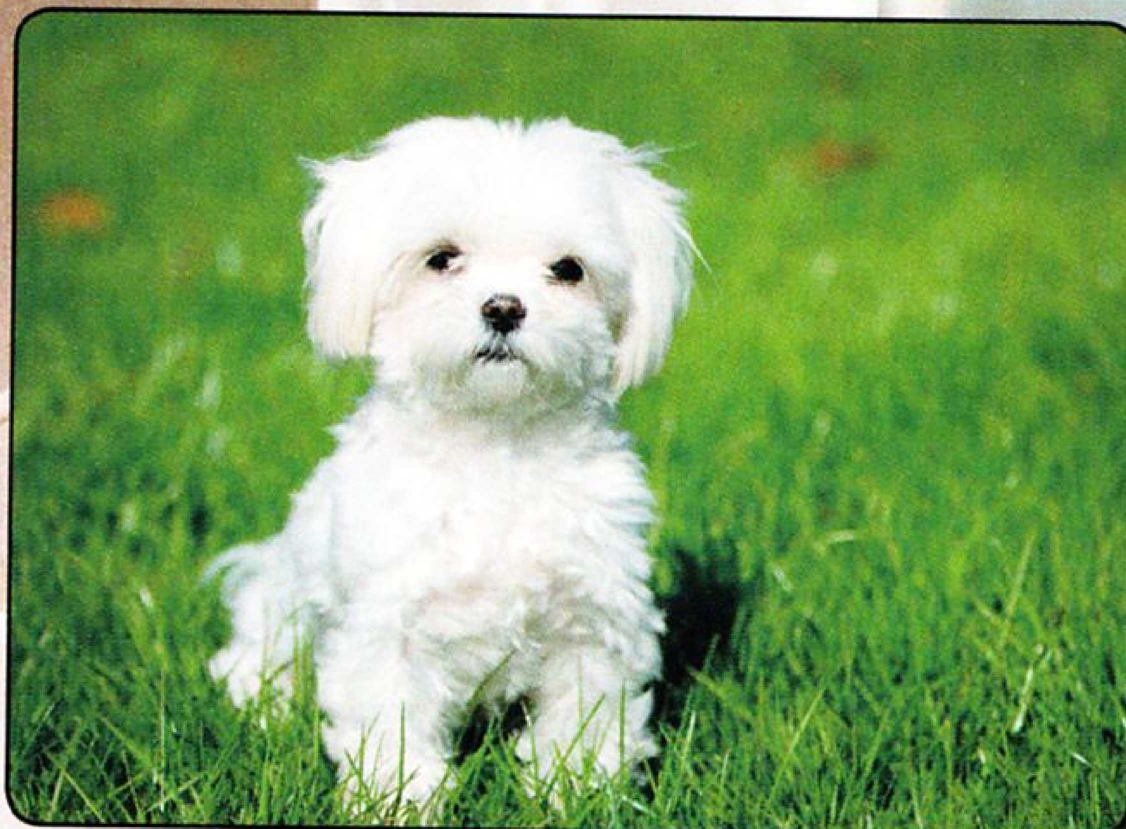
现代家庭的宠儿



（Maltese）玛尔济斯

原 产 地：	马耳他	平均寿命：	14到16年
可训练度：	75分	运动能力：	75分
智 商：	85分	城市适应度：	很好

性格：温和、文雅、有个性
功能：家庭观赏犬、伴侣犬
基本毛色：白色、浅黄色
与其他宠物相处：较好

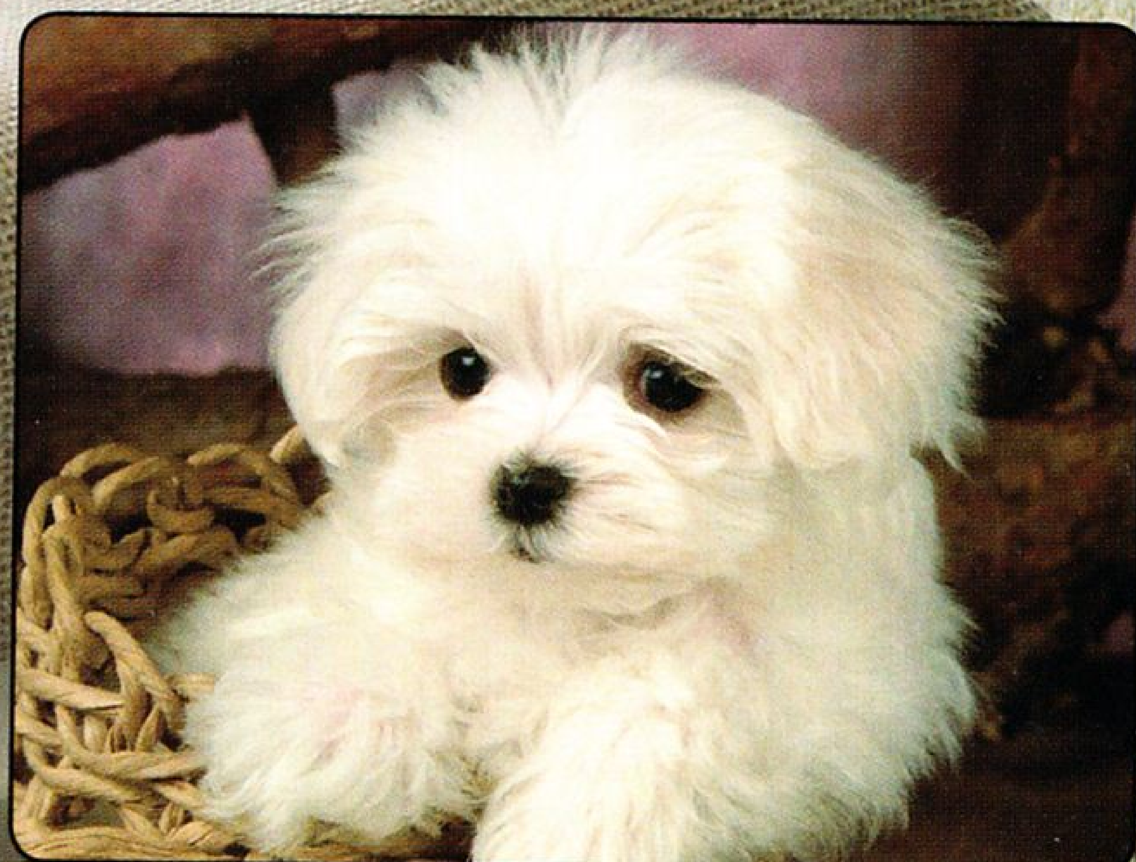




玛尔济斯犬，又称为马耳他犬、马耳他岛猎犬。身高一般为20到24厘米，体重3公斤左右。原产马耳他岛，是一种源于中古纪地中海区域的欧洲最古老的犬种。早在英国国王亨利八世统治时期，玛尔济斯犬就以其雍容华贵、美丽迷人的外貌博得皇宫贵族阶层的垂青，而盛行于上流社会。1813年，当时的维多利亚女王非常喜爱玛尔济斯狗，随后，一般老百姓也跟着争先恐后的饲养，引发一场饲养该犬的热潮。1877年作为马尔济斯狮子犬首次在美国展出。1888年美国养犬俱乐部登记了马尔济斯犬。

许多世纪以来，马尔济斯犬就是有钱人的家庭宠物，可能就因为马尔济斯犬具有文雅、忠诚和爱清洁等品质的原因。马尔济斯犬对运动的要求很低，对儿童特别友好，具有良好的体质而长寿。它态度高贵、聪明，而且非常依恋它的主人。如果有兴趣拥有一条非常美丽的小犬而不是一条有实际用途的犬，马尔济斯犬是合适的选择。马尔济斯犬虽然不需要太大的空间，但要求精心照顾，每天必须彻底梳理刷净它的长毛。这种犬不脱毛，但它毛长及地往往带进屋内许多污物，尤其是在阴雨天。

玛尔济斯犬的具有令人满意的作为伴侣犬所需的精力，性格较为温和，可以放心地让它与儿童玩耍。玛尔济斯对陌生人很敌视，但对主人却感情深厚。它性情可爱，有时会搞点恶作剧，非常富有个性。由于个子小，它适合成年人或性情温顺的大孩子家庭。长期以来它都是富人和文人家中的宠物，这从很大程度上培养了它高雅、干净和一丝不苟的性格。

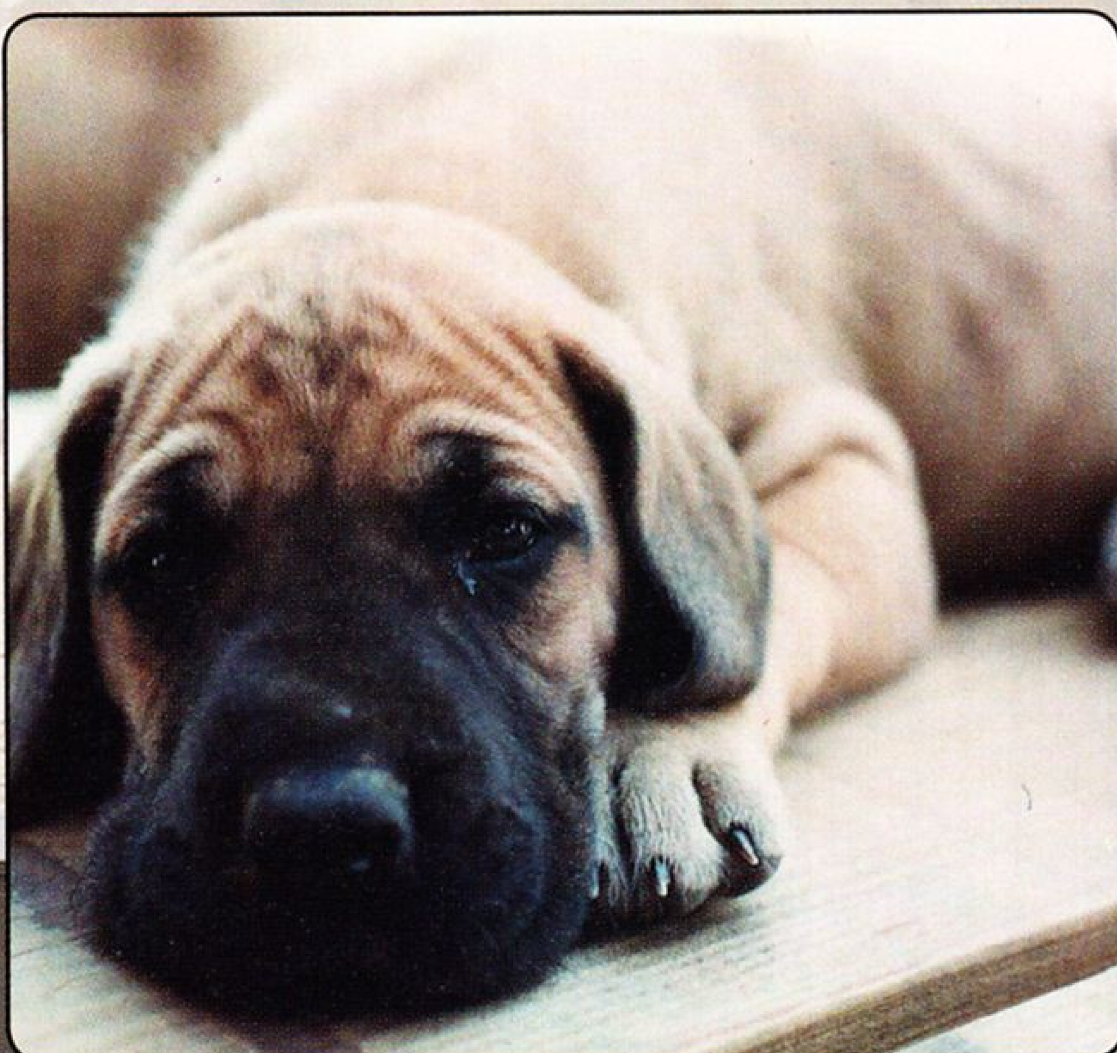






（Great Dane）大丹犬

原 产 地：	丹麦	平均寿命：	12到14年
可训练度：	80分	运动能力：	95分
智　商：	85分	城市适应度：	很好
性格：优雅、勇敢、忠诚、温和			
功能：狩猎犬、工作犬			
基本毛色：金黄色、黑色			
与其他宠物相处：一般			



大丹犬的英文名字是从法语名称“巨大的丹麦犬”翻译而来。在所有的大型犬中，大丹犬无论从外表或天性都是最优雅、最高贵的。在法国，几个世纪以来大丹犬有许多名字，这个只是其中之一。英国人为什么接受了大丹犬的法文名字是个谜。同时，法国人也叫这种犬“德国马士提夫”。英语中的“马士提夫”，德语中的“dogge”，拉丁语中的“dogue”或“dogo”都是一个意思，即有着大头的大型犬，用于争斗或狩猎。

如果有人喜欢古老的遗物，他一定会对卡斯靳说的大约公元前3000年的古埃及纪念碑上的犬的图案感兴趣，那上面的犬很像大丹犬。另外，意大利大丹犬俱乐部的彻伯瑞博士1929年出版的文章中说，最早的关于近似大丹犬的描述可以在公元前1121年的中国文学作品中找到。著名的动物学家们都认为马士提夫犬起源于中国。但后来的繁育可能在德国。　　这并不是说德国马士提夫或大丹犬是一个新的品种。实际上，大丹犬作为一个独立的品种，已培育了约400年。与其他的古老品种一样，最初繁育大丹犬是帮助人们工作的。德国人用大丹犬猎野猪。

大丹犬的外表高贵优雅，体形大，肌肉丰满，强壮有力。在大型的工作犬中，大丹犬是惟一体态匀称，可以轻松长途跋涉的犬。人们称它为太阳神的犬。大丹犬英勇无畏，友好而值得信赖。身体和精神的完美结合使大丹犬具有王者风范。公犬富于男子气概，母犬则较温柔。

《任天狗+猫》游戏心得 十二

本作因为还有脸部识别能力，加上还有语音识别，所以最好只让一个人来玩，这点设计的确有些可惜。因为我曾尝试给很多人玩过，结果口令忘得特别快，就连你叫它的名字都渐渐没了反应。这大概就是任天堂会骗钱的地方，他要求玩家必须自己拥有一台主机和游戏，否则多人同乐只能造成狗狗把自己的主人都忘掉的后果。



（Pug）巴哥

原 产 地：	中国	平均寿命：	12到13年
可训练度：	70分	运动能力：	80分
智　商：	85分	城市适应度：	很好
性格：幽默、调皮、热情、细腻			
功能：家庭观赏犬、伴侣犬			
基本毛色：银色、杏黄色、浅黄褐色、黑色			
与其他宠物相处：较好			





巴哥犬如今在中国很常见，它富有独特的魅力，18世纪末正式命名为“巴哥”，其词意古语为鬼、狮子鼻或小猴子的意思。但巴哥犬究竟是什么系种？有专家认为，此犬产于苏格兰低地，传到亚洲后由荷兰商人从远东地区带回西方；也有专家认为，此犬是东方犬种，源自北京犬的短毛种，后来和斗牛犬交配而成；还有人认为巴哥犬是法国叫波尔多犬的獒犬的小型类种，并且在许多作品里画上巴哥犬作装饰品。维多利亚世代，此犬的知名度达到顶峰。

巴哥犬是体贴、可爱的小型犬种，不需要运动或经常整理背毛，但需要同伴。容貌皱纹较多，走起路来象拳击手是其特征。它是以咕噜的呼吸声及像马一样抽鼻子的声音作为沟通的方式。同时，此犬具备优良及爱干净的个性，这些特色便成为广受喜爱的原因。

巴哥的个性十分独特，内心既充满幽默感气质上又不失高贵；虽然十分贪玩，尤其是小的时候更为顽皮，但是又能表现出稳定、威严；虽然长相有点忧郁，可是性格外向活泼同时也喜欢开动脑筋，决不是没头没脑。

巴哥还是一种自尊心很强的小狗，甚至有时会因此而表现得很犟。如果它们觉得自己并没有做错，它们会以自己的方式同你争论表达不满，比如会冲着你大叫。巴哥天性热情，所以从这点而言并不太适合做看门狗，因为当发现有陌生人在家里或附近时，虽然有些巴哥会发出警告，但是绝大部分的巴哥更倾向于跑上去迎接客人。巴哥是一种十分人性化的狗，同人类一样，他们也会经历不同的成长阶段，行为也会在不同阶段呈现差异。若得不到正确的关怀，他们还会出现像人类一样的心理上的疾病，比如焦虑症、忧郁症、变得孤僻等。





（Cocker Spaniel）可卡犬

原 产 地：	英国／美国	平均寿命：	11到13年
可训练度：	80分	运动能力：	90分
智　商：	80分	城市适应度：	较好

性格：开朗、聪明、执著、忠诚
功能：家庭伴侣犬、猎犬
基本毛色：赤褐、黑、金黄、柠檬色等
与其他宠物相处：很好



可卡犬分英卡和美卡，原产地分别是英国和美国，又称猎鹬犬。猎鹬犬是"西班牙之犬"的意思，从古法文"espaignol"引申而来。该犬性情开朗，聪明理性，工作认真负责，可是有时会表现非常顽固，容易激动和兴奋，其尾巴一直激烈的摇摆，在行动和狩猎时尤其明显。四肢和耳上的毛必须经常修剪和梳理。为了避免肥胖，必须保持足够的运动量。此犬很容易成为忠实的伴侣，必须给与足够的爱护，在世界各地极受欢迎。猎鹬犬种来自14世纪西班牙。猎鸟犬中最小的犬种，擅长驱赶鸟类和寻回猎鸟。18世纪，英国已成功的将其改良为两种品种，一种叫小猎鹬犬，另一种则为可卡猎鹬犬。19世纪以后逐步进入家庭，并发展成为以展示为目的的犬种。目前我们熟知的品种是19世纪固定下来的品种，1930年以前，在英国最受欢迎。

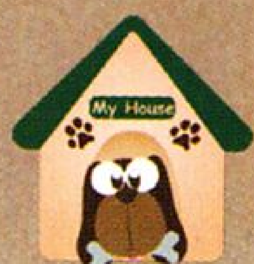
英国可卡犬又称确架猿、英国可卡猎鹬犬、英国斗鸡犬、英国可卡长毛猎犬等。因它具有精于狩猎山鹬的高超技巧，故在犬界中崛起而形成独立的可卡血统。而英国可卡犬则是可卡犬中历史最悠久的一种。美国可卡犬又称可卡猿、斗鸡猿、斗鸡犬、可卡猎鹬犬、小猎犬、可卡长毛猎犬等。因该犬善猎山雉，故取名"Cocker"，意为猎雉犬，它擅长惊起或寻回鸟类等猎物。

现在我们也能在周围看到有人在饲养可卡犬，它们的一身长毛非常漂亮，而且显得气质高贵。于是普通人养得比较少，只有肯花一定精力去照顾它的家庭才会考虑。









（Shiba Inu）柴犬

原 产 地：	日本	平均寿命：	12到14年
可训练度：	85分	运动能力：	90分
智　商：	90分	城市适应度：	较好

性格：忠诚、敏感、警觉、独立
功能：工作犬、猎犬、看门犬
基本毛色：奶白色、亮橘色、黑色
与其他宠物相处：较好



日本人饲养柴犬已经有好几个世纪的历史了，它们被认为是个体最小并且又最古老的日本犬。这些犬能够应付陡峭的丘陵和山脉的斜坡，再加上它们灵敏的感官，使得柴犬屡次成为上乘的猎狩犬。尽管它们最初是用来狩猎大型猎物，但是现在它们用于狩猎较小的动物。当今柴犬也是一种优秀的看门犬和伴侣犬。在日本的城市、郊区和乡村都可看到柴犬。

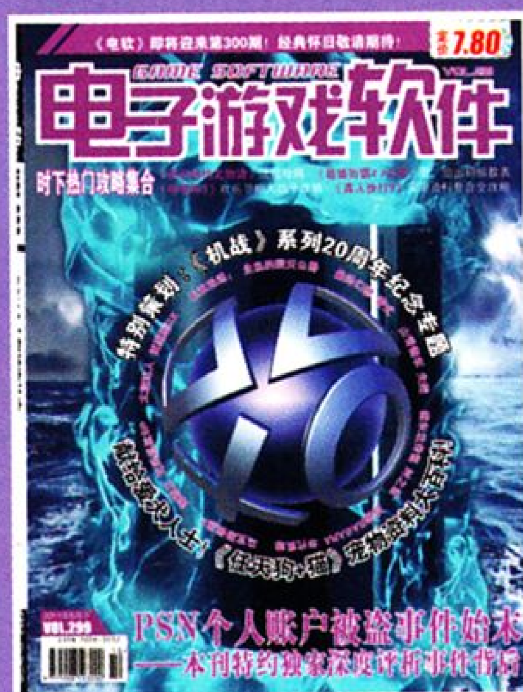
柴犬别名丛林犬，外观好像是日本秋田犬的缩小版，在日文中柴犬就有小狗的意思，是日本小型土犬。1936年(昭和11年)被日本政府指定为天然纪念物（指定了六种日本狗种的其中一个），现在则当成家庭犬饲养，在各国都很受欢迎。据说其祖先的血统中有松狮的血脉，也相传是由中国松鼠犬和日本土产纪州犬交配而来的，于大约2000年前由中国传入日本。

柴犬天性聪明，体型较小但护卫性强，忠于主人，容易训练，性格顺从沉稳，具强烈的警戒心，地域观念强。各方面素质都不错，适合家庭饲养。柴犬平时习惯警觉地站在高处向下观望，个性机敏、独立，身体强健，动作轻盈敏捷，是日本饲养最普遍的犬种，约占被饲养犬的80%。

《任天狗+猫》游戏心得 十三

最后说说养猫吧。猫不能散步和比赛，但亲密度高了之后，待机时它会自己出去给你找礼物。这点也不错，建议想快速收集道具的玩家一定要养一只猫。另外猫对于家具特别钟爱，最好给它们买一些猫最喜欢的东西，例如高凳等可以让它上蹿下跳的玩意儿。猫的性格不太喜欢和人亲近，但和狗一起养的"笑果"强烈，大家不妨一试。





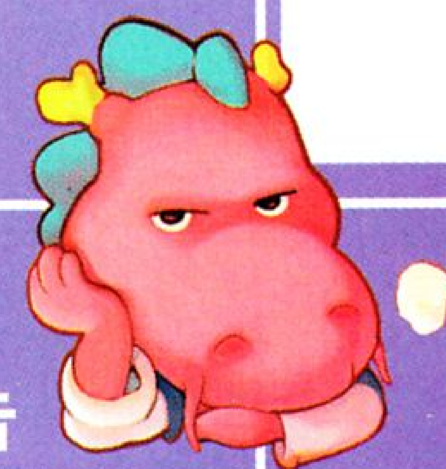
电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：PlayStation Network

2011年 5月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科

美术总监：宋　辉
美术编辑：于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

[VOL 299]

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 总第300期！五月怀旧登场！

栏头新闻：下期我们将迎来《电软》创刊至今的总第300期！近段时间我们通过征集读者建议等方式已经完整拟定了300期的制作大方向，其主题就是"经典怀旧"，敬请读者期待！

HARD 日本专讯

索尼预定秋季推出两款Android系统平板电脑

本刊讯 索尼于4月26日发表，将于2011年秋季推出配备Android 3.0操作系统的首批平板电脑产品"Sony Tablet"，预定推出9.4英寸平板式单屏幕的"S1"与5.5英寸折叠式双屏幕的"S2"两种款式（以上名称皆为开发代号），支持家庭数字影音连动与PlayStation Suite游戏功能。







这两种款式的平板电脑皆采用NVIDIA Tegra 2处理器，支持Wi-Fi/3G联机，具备网页浏览、邮件收发、网络影音播放、游戏、电子书等功能。通过Sony独家实时反应技术来提供顺畅的操作。9.4英寸的S1采用将重心偏移到一侧的偏重心设计，借以达成手持时的轻量感与稳定性，追求长时间使用的舒适性，以及活用大尺寸画面来提供流畅舒适的内容操作与阅览各式数字内容。5.5英寸双屏幕的S2采用折叠式的轻巧设计便于携带，同时满足小型化与双屏幕大画面的双重需求，上下两屏幕可合并显示单一画面，也可以一半显示画面一半显示操作按钮或虚拟键盘。

这两款电脑皆通过"PlayStation Certified"认证，支持随NGP同步发表的"PlayStation Suite"跨平台游戏服务，让使用者可以下载游玩PlayStation经典游戏以及PlayStation Suite专属游戏。它们还能与Sony旗下各式影音家电连动，用来控制家中的各种影音设备。S1具备红外线遥控功能，可充当Bravia液晶电视等设备的遥控器。两款式皆具备DLNA数字影音分享功能，可通过无线网络将储存的照片、音乐或影片等个人资料传送到支持的大屏幕电视或音响设备播出。

EVENT 日本专讯

5pb.确定下月与AG-ONE合并 《秋之回忆》等作品不受印象



本刊讯 日本DWANGO旗下的AG-ONE于日前宣布，将于6月1日吸收合并5pb.，并继承5pb.的一切权利义务，5pb.就此解散。

5pb.（The Five powered & basics.）是由音乐创作者志仓千代丸于2005年4月成立的电玩游戏与动画音乐制作公司，曾制作推出《秋之回忆》、《史坦斯之门》等众多游戏。5pb.于2010年4月将部分股份转让给AG-ONE并进行业务与资本合作，成为AG-ONE母公司DWANGO的集团公司，并接受DWANGO派遣的副社长、董事与监察人等高阶干部。本次则是进一步与AG-ONE合并，由AG-ONE继承一切权利义务，5pb.就此解散不复存在。

合并后的新公司将改名为"株式会社MAGES."，由5pb.原社长志仓千代丸担任社长，AG-ONE原社长中西孝担任副社长。公告表示，MAGES.将由新团队来强化事业基础、提升业务效率，对于未来更趋多样化的市场与需求能有更迅速确实的应对、提供满意度更高的商品与服务。包括游戏与音乐在内的原有业务也不受影响，喜爱《秋之回忆》、《史坦斯之门》等5pb.游戏的玩家无须担心。



EVENT 日本专讯

诸多因素导致获利减少 任天堂发布上年度业绩

本刊讯 任天堂公司于4月25日公布2010年度业绩报告，年度获利受NDS与Wii软硬件销售下降、日元汇率升值以及NDS主机降价等因素影响，营业额较前一年度减少约3成，纯利润减少超过6成。

任天堂2010会计年度整体业绩数据如下：
- 营业额1兆143亿4500万日元（-29.3%）
- 营业利润1710亿7600万日元（-52.0%）
- 经常利润1281亿100万日元（-64.8%）
- 当期纯利润776亿2100万日元（-66.1%）

※统计期间2010年4月1日～2011年3月31日

在整体业绩部分，搭配《超级马里奥兄弟》发售25周年纪念的特别款式NDSiLL与Wii以及复刻版的《超级马里奥收藏集特别包装》都有不错的销售。《口袋妖怪 黑/白》、《超级马里奥银河2》、《Wii派对》、《大金刚归乡》以及前一年度推出的《新超级马里奥兄弟Wii》、《Wii塑身加强版》都有不错的销售，2月底陆续在世界各地推出的N3DS也有顺利的起步。

不过，最大的市场美国在12月份NDS与Wii软硬件销售较前一年度来说呈现下滑趋势，日本与欧洲的销售也同样下滑，加上日元汇率升值（汇损494亿日元）与NDS系列主机降价等因素影响，营业额较前一年度减少29.3%，纯利润大幅减少66.1%。



各平台软硬件销售数据如下：
- NDS主机1752万台（-35.4%）
- NDS游戏1亿2098万套（-20.2%）
- N3DS主机361万台（新发）
- N3DS游戏943万套（新发）
- Wii主机1508万台（-26.5%）
- Wii游戏1亿7126万套（-10.7%）

※统计期间2010年4月1日～2011年3月31日

在2011年度销售计划部分，虽然东日本大地震并未对任天堂相关的生产造成重大影响或是直接损害，不过仍预期会受到个人消费意愿与经济情势变化的间接影响。任天堂除了在各软件厂商协助下持续推出软件来扩大N3DS市场达成真正普及的目标之外，并预定展开以任天堂电子商店为首的N3DS软件下载、影片与试玩版发布等服务。

SOFT 日本专讯
三上真司与须田刚一倾力打造《暗影罪罚》6月21日震撼启程

本刊讯 EA宣布将于6月21日推出Grasshopper Manufacture日本工作室研发的全新动作惊悚游戏《暗影罪罚》，这款全新动作惊悚游戏是由执行总监Suda 51（须田刚一，《末路英雄》总监）、创意制作人三上真司（《生化危机4》总监）以及作曲家山冈晃（《寂静岭》声音总监）共组的日本梦幻团队开发制作。

EA近日在美国举办了该作的媒体试玩会，15分钟的试玩内容充分展现了《暗影罪罚》中描绘的恐怖无间地狱。游戏中，主角加西亚以及他的同伴约翰逊完美无间地互相合作。主角是个任性强壮的家伙，拥有无比的自信，而他的伙伴则是挂在火把柄上的厚颜无耻的英国骷髅头，它能化形成为加西亚的武器。黑暗是敌人的护盾，他们将在汲取生命的黑暗笼罩下，以及在提供光源的灯鱼的保护范围内，干掉了各式各样的怪物，进行地狱之旅。

《暗影罪罚》游戏主要设计以Suda为主，而游戏战斗部分则由三上真司负责，《暗影罪罚》不但拥有可在其他Suda 51游戏中见到的强烈庞克风格，还融合了奇幻色彩以及精致展现的地狱风貌。在Unreal Engine 3的支持下，视觉效果轻易地超越了Grasshopper其他游戏。



EVENT 国内专讯
首届国内游戏视频高手盛会 电玩巴士联合众媒体倾力打造

你是不是一次又一次被游戏高手的高超技术所折服？你是不是一次又一次为剪切高手的鬼斧神工而感叹？想要欣赏炫目的游戏原创视频？想要一个展示自己技艺的机会？不要犹豫，机会来了——“2011电玩巴士游戏视频原创大赛”将在这个春末夏初与你见面！

“电玩巴士-猥皮大本营论坛”继上去年与“CNTV爱西柚”合作之后，今年与优酷游戏频道强强联合，为广大玩家与游戏视频爱好者提供一个交流学习的平台。这里是一次同好相聚的活动，是一次展现实力的舞台，是一次彰显个性的盛会。在这里我们将踢破旧思想，各路游戏高手齐聚一堂，四方视频达人决战巅峰——丰厚的奖品，高超的技艺，相信每一个游戏爱好者都不会错过这样的TVgame视频盛宴。



2011年4月21日到2011年5月20日，“2011电玩巴士游戏视频原创大赛”与你不见不散！

SOFT 日本专讯
《超级街霸4 AE版》6月30日推出 抢先特典与《MHF》第2批合作公布

本刊讯 由CAPCOM制作，预定6月30日推出的套装光盘版的PS3/Xbox360对战格斗游戏《超级街霸4 AE版》，现公布抢先购入特典与《MHF》的合作信息。

本次CAPCOM宣布，将提供抢先购入《超级街霸4 AE版》的玩家特制角色扑克牌“全明星扑克牌”作为特典赠品，牌面上印有全39名登场角色的插画与超级连续技/终极连续技指令表，以及特别绘制的Q版可爱角色插画。Xbox360套装光盘版包装中还会额外附赠PC/Xbox360《怪物猎人Frontier Online》用的隆/春丽造型防具下载代码。

另外，CAPCOM也公布了《超级街霸4》与《怪物猎人Frontier Online》特别合作第2批的下载内容，自4月21日起提供“怪物猎人Frontier Online超级街霸4套件第2批”下载，内含男性剑士防具“龙卷系列”与男性枪手防具“真空系列”，女性剑士防具“千裂系列”与女性枪手防具“霸山系列”，以及万能园地点数与道具特典，价格660微软点数/1000日元。

SOFT 国内专讯
通向古老传说的大门开启 《仙镜OL》绚烂你的手机

《仙镜OL》是一款以上古神话为背景的2D大型即时玄幻类MMORPG手机网游。最大众化的JAVA平台，最火热的即时战斗系统，成就了这款东方上古神话角色扮演网游大作。

在经历了封测与内测中玩家的重重考验后，《仙镜OL》以在5月开启盛大公测。作为17工作室的第一款手机网游作品，该游戏倾尽了这一团队的全部精力与热情，令这款游戏出现了很多值得期待的地方。游戏具有丰富多彩的剧情、精美的动态画面、花样繁多的任务，独一无二的坐骑宠物融合系统。

在仙镜的世界中，每一款装备穿在身上都有其独特的视觉效果。一会是手持重锤身穿重甲在野外杀怪，一会又变成了一个身着华丽服装的绅士游走于闹事之中。多多尝试其他装备还能有独特的效果出现。

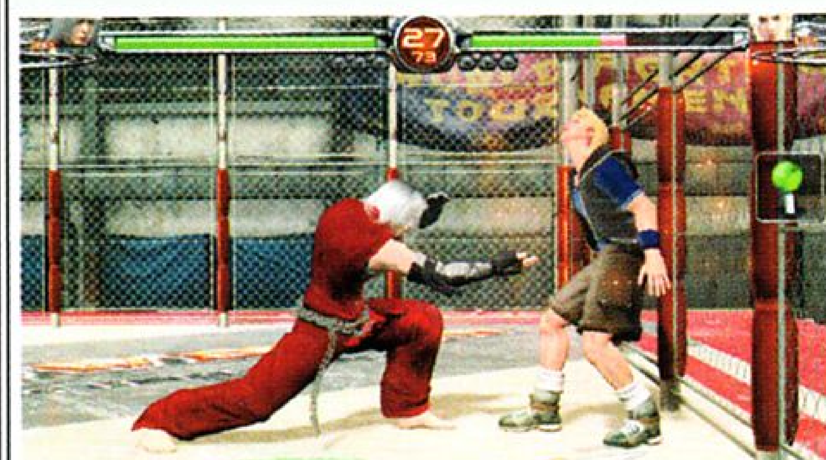


在仙镜的世界中，任务的种类足以让你大呼过瘾。杀怪、物品采集、物品传送、护送、机关、探路、副本、转职等。都是在仙镜中将要领略的任务种类。同时方便快捷的任务传送方式，更是为玩家节省了大量的跑路时间。

这只是仙镜OL各大系统中的冰山一角，更多的精彩还要在游戏中玩家自己体验。让我们共同进入《仙镜OL》的世界，那扇通向古老传说的大门，已经开启！

TOP 新闻直击！ HOT TOP GAME NEWS

●SEGA宣布，街机版《VR战士5最终对决》最新改版“VERSIONA”于4月21日起推出运营。本次的改版变更处包括游戏系统、角色招式与对战平衡度的调整，增加道具胶囊所能获得的道具种类，神秘生物“哈皮尔斯（ハピルス）”也会有新品种登场，对战影片制作服务追加4种状态显示功能，Twitter连动功能可附加玩家自己的主题。



●MMV宣布将推出动作冒险游戏《末路英雄》系列新版本《末路英雄危险地带》，2011年7月21日发售。本作为先前《末路英雄 英雄们的乐园》再次调整追加新要素后的新版本。将进行画面的强化以及追加新头目战和对应网络等等。本作的年龄限制改为18禁，将会呈现更多儿童不宜的刺激性画面。而且还对应PS Move，可以像原版本一般通过体感挥舞刀剑来斩杀敌人。

●任天堂于4月25日正式宣布，将于2012年推出Wii的后继机种，并预定于6月7～9日在美国洛杉矶举办的E3展中提供试玩展出。目前任天堂尚未公布Wii后继机种的名称与规格，但曾有多家欧美游戏媒体报道称该主机支持1080p分辨率、画面超越PS3与Xbox360、配备内置触控屏幕的全新手柄等，不过并未获得任天堂方面证实。

●韩国Neosun日前宣布，正在研发结合扩增实境技术与韩国知名作品《奇幻宝贝（Mix Master)》为主题的《3D奇幻宝贝TCG》。Neosun结合了其专利科技、桌面的卡牌游戏与AR技术，打造了一个3D立体的《奇幻宝贝》战斗世界。Neosun表示，随着扩增实境技术的发展，未来可以与智能型手机、网页游戏、携带型游乐器等装置相结合，并且导入更多样化的游戏类型如休闲角色扮演游戏、角色扮演游戏甚至是射击游戏等内容。



●EA宣布将推出《极品飞车》系列最新作《极品飞车 亡命天涯》并放出预告影片，且正式公开本作将会在2011年11月15日推出，发行的平台将为PS3/Xbox360/PC。根据动画表现，本作展示出刺激的公路警匪追逐、违法竞速狂飙以及各种意外事件场景。展现出和前作的赛道竞速截然不同风格。

●SEGA发表，《如龙》系列总制作人名越稔洋将领军制作一款PS3/Xbox360科幻动作射击游戏《二元领域》。该作以公元2080年的日本为舞台，以区分物质与生物的“生命（Life）”为主题，描写未来世界人类与机器人之间的冲突所交织而成的故事。游戏将通过“世界顶尖的AI”让敌方机器人展现出不同于以往的真实行动，让以生命主题的故事与动作战斗融为一体。本作预定2012年前半年推出。

●继4月25日的2010年度业绩报告之后，任天堂于26日又公布2010年度业绩结算说明会数据。据资料显示，任天堂于2010年度全球销售套数破百万套的游戏共有23款，不计主机同捆游戏的话，则是以《口袋妖怪 黑/白》的1151万套居冠，次之为《新超级马里奥兄弟Wii》的723万套，许多推出已久的大卖游戏也纷纷入榜。

PlayStation Network"遭黑"!

关键词：PSN暂停服务、7700万用户资料泄露、FBI介入调查、SCE官方致歉、SOE用户资料泄露

4月21日中午12:00，提供PS3与PSP网络联机与数字内容下载的PlayStation Network因不明原因导致服务全面中断，所有玩家皆无法登入PSN使用相关服务。SCE方面当即表示已着手进行调查与复原工作，不过SCE后续又表示有可能需要花费一整天或是两天的时间才能让PSN完全恢复正常运作。

然而……

原因查明：

PSN中断因遭受外部入侵

4月25日，PSN的关闭一开始并没有引起人们的太大关注，因为之前因为系统维护等原因，PSN也曾数次暂停服务，但都很快恢复运营。但距离4月21日已经4天了，索尼最初承诺1到2天就可以恢复正常，现在却依然关闭，这就不得不让人担心是不是出现了什么重大的问题。



果然，SCE于当天发表声明，称PSN于日前遭受外部入侵影响，为了深入调查与提供稳定安全的服务，因此自4月21日起主动关闭暂停服务。目前SCE正日以继夜地赶工希望能让PSN早日重新开启，其中涉及重建系统重建与强化网络基础建设。虽然过程需要耗费相当长的时间，不过SCE认为这对于提供更安全的系统来说，是值得且必要的。

同时SCE感谢玩家这些日子的耐心等待，并希望玩家能多些耐心让他们完成整个维护工作。后续有进一步消息时，会通过PlayStation官方博客或各地区官方网站第一时间公布给玩家知道。

在期间，虽然所有玩家都无法登入PSN进行游戏联机或进入PlayStation Store下载追加内容，不过游戏与系统软件更新等无须登入的服务还不受影响。

事态严重

用户个人资料泄漏

4月26日，SCE之前发布公告说PSN是因为受到外部入侵影响，而主动关闭暂停服务。那时候已经有人开始担心黑客此次动作的目的，如果单纯是向索尼挑衅示威，那么后果还可控，但如果是出于其他非法目的，那么后果就不堪设想了。结果呢？最坏的打算成为了现实。

SCE于26日再度宣布，PSN/Qriocity因受到不法侵入的影响，用户的个人情报可能已经泄漏。其详细影响虽然还正在调查中，可以确认的是目前可能已经造成7700万用户个人资料泄漏，在世界中也是数一数二的个人资料泄漏案例。

在PSN/Qriocity登录的用户广布全世界50个国家，泄漏的数据包含用户姓名、住址、电子邮件信箱、生日和密码等等个人情报。甚至包括在PSN/Qriocity内的"购买履历"、"商品寄送地址"和"信用卡情报"等等。尽管还没有确认这些资料已经被窃取，但SCE官方也表示无法排除已泄漏的可能性。

SCE表示，在4月18日至20日间PSN/Qriocity即受到不法侵入，而PSN自4月21日起主动关闭暂停服务，并同时依赖索尼外部安全调查公司进行调查。官方强烈推荐用户更改PSN/Qriocity密码，并确认信用卡的消费履历是否有异常消费行为。也再次重申索尼官方并不会主动询问用户个人资料，请警戒近期利用各种媒介询问用户个人资料的诈骗行为。

至于PSN/Qriocity系统的重新开放时间，官方表示在完全掌握事态状况及排除安全疑虑之后会重新开放。美国PlayStation官方博客也放出新消息表示：已通过电子邮件的方式告知所有PSN/Qriocity用户。并且目前正赶工畅通线路，预定于一周内恢复部分PSN/Qriocity服务。

官方致歉

入侵事件调查结果公开

索尼于5月1日下午2:00在日本东京本公司会议场举办了PlayStation Network遭受非法入侵与用户个人资料被盗相关事件的说明会，由索尼执行副总裁兼SCE总裁平井一夫等高层代表公开向大众谢罪，并说明事件调查结果与应对措施。



说明会由索尼执行副总裁兼SCE总裁平井一夫、索尼资深副总裁兼信息长兼经营革新/信息系统中心长长谷岛真时与索尼资深副总裁兼公关中心长神户司郎等3名经营高层代表出席。

◆PSN非法入侵与个人资料被盗调查结果

平井首先针对PSN用户个人资料被盗事件鞠躬致歉，并由长谷岛提出现阶段的调查结果。

根据数据显示，PSN目前全球共有约7700万个账号，包括美国3114万307个、英国929万6137个、日本742万7038个、法国470万1424个、加拿大352万4227个、德国323万3800个、西班牙298万2592个、香港89万7174个、台湾25万5518个、韩国23万5041个、新加坡16万7517个以及非洲、欧洲与亚洲等其他地区，其中包含信用卡资料的账号约有1000万个。全球5000万台PS3中约有3700万台曾连接PSN，PSP约有1600万台。

长谷岛表示，索尼于4月19日（美国时间）确认PSN服务器有异常活动并开始调查，4月20日确认4月17～19日有非法入侵的状况。为了进行深入调查而关闭服务器停止服务，并委托信息安全专门公司共同调查掌握实情。4月24日委托信息分析调查公司展开彻底分析调查，确认本次非法入侵是具备高度技术与巧妙手段、有可能威胁用户个人资料安全的网络恐怖攻击行动。

索尼于4月26日确认用户个人资料有外泄的可能，随即通过网站与电子邮件对用户发出警告。确定泄漏的包括姓名、国名、住址、电子邮件地址、出生年月日、性别、PSN登入密码、在线ID，未发现泄漏证据但有可能泄漏的包括：购买

记录与付费住址等个人档案、PSN密码提示问题内容、信用卡号码（不含安全码）与有效期限。

索尼表示，相对于前者来说，后者泄漏的可能性较低，且数据库经过加密，也没有发现遭受入侵者存取的迹象。不过会中也确认PSN登入密码并未加密，仅以Hashed状态储存。虽然目前还无法确认有用户因此而遭受金钱损失，不过仍提醒用户定期检查PSN账号登录的信息与信用卡付费记录是否有异常，并避免在其他网络服务上使用与PSN相同的账号与密码。

索尼表示，本次非法入侵是通过网页服务器后面的应用服务器已知漏洞着手，建立起入侵管道后对更后面的数据库服务器进行攻击，取得数据库服务器访问权限进行非法存取。不过目前并未发现与日前公开宣称要对索尼旗下网络进行攻击的黑客团体“Anonymous”有任何关联。

◆PSN安全性强化应对措施

对于未来应对措施部分，索尼表示将提前实施系统移交高安全层级数据中心管理的计划，新增针对非法存取的自动处理监控功能与强化环境设定项目的管理功能，强化数据保护与加密层级，提升PSN网络对于不明软件入侵、非法存取与可疑行为的侦测能力，以加增设新的防火墙。

在组织部分，负责索尼旗下网络服务的索尼网络娱乐（SNEI）将新设信息安全长（CISO）一职，直接支持索尼信息长，管辖PSN信息安全的所有事务与强化个人资料管理制度。

索尼预定于近期重新开启部分服务器，进行PS3系统软件的升级，同时对所有PSN用户实施变更密码措施。之外并提供PSN用户信用卡重新发卡与本人身分确认等需求的支持服务。

◆PSN服务重新开启日程与用户补偿措施

索尼预定1周内重新开启PSN/Qriocity的部分服务，包括PSN的登入、PS3/PSP游戏的联机对战、须PSN认证的PS3下载游戏游玩、PSN影片下载服务已下载影片于PS3/PSP/Media Go的播放、Qriocity在线音乐与随选视讯服务付费内容的存取与播放（原有会员有效期限内）、PlayStationPlus功能、PlayStation Home、账号管理与密码重设、奖杯等好友功能、聊天功能等。预计5月中旬全面开启包含付费机制的PlayStation Store等所有PSN/Qriocity服务。

对于长期无法使用服务且个人资料遭到泄漏的全球PSN用户，索尼提出多项补偿措施，包括免费下载特定内容、免费提供PSN定额制付费服务PlayStation Plus 30天会员、免费提供Music Unlimited powered by Qriocity 30天会员，后续并预定追加各地区专属的其他服务。虽然目前并未确定信用卡号码有泄漏，不过如果有用户因此遭受金钱损失，将以个案方式一对一处理。

◆索尼未来经营方针

索尼表示，将进一步强化索尼集团最重要战略之一的网络战略，以及索尼集团的整体信息管理组织。为了保护个人资料促进安心健全之网络社会的发展，将在调查机关与相关机关的协助之下，持续对于网络系统的犯罪行为进行毅然的应对。由于网络服务对于日前发表的索尼平板计算机以及新一代掌机NGP等未来产品相当重要，因此将致力于重拾用户信心与提供魅力十足的内容。最后，索尼确认NGP的上市日程目前并不受影响。

一波未平

SOE账户遭非法存取

索尼游戏相关网络安全危机还尚未彻底解除，根据外电报道，索尼于美国时间5月2日证实，在检视最近网络入侵情况后，发现2460万索尼旗下线上游戏公司SOE账户也遭到黑客非法存取。

由于SOE面临黑客入侵威胁，因此决定暂时关闭相关在线游戏服务。根据《无尽的任务》研发者在一项公开声明中表示，这些问题被发现促使相关游戏服务决定于美国时间5月2日起暂停。

在此次发现受影响的帐户数据内容包括客户名称、地址、电子邮件、性别、出生日期、电话号码、登入账号名称与加密过的密码。

至于可能遭到非法存取的信用卡数据则是从2007年已经过期的数据库中取得，包括12700笔非美国用户的信用卡数据（包括信用卡号码与到期日）与约10700笔来自奥地利、德国、西班牙、荷兰等地的交易纪录。索尼表示，目前没有证据显示主要的信用卡数据库遭到入侵。据了解，此波攻击是于4月16、17日发生。



索尼表示，SOE服务暂时全面脱机，包括《无尽的任务》、《星际大战 银河风暴》等游戏用户都将暂时无法联机。

根据外电指出，索尼表示，对手是黑客，因此很难掌握黑客下一步攻击目标，但索尼已经采取一切防御措施，希望确保现有数据的安全与完整性。

事后评析

道德底线不应随意触碰

“黑客”其实不是个贬义词，就定义来说，黑客是指专门研究、发现计算机和网络漏洞的计算机爱好者。他们伴随着计算机和网络的发展而产生成长。黑客对计算机有着狂热的兴趣和执着的追求，他们不断地研究计算机和网络知识，发现计算机和网络中存在的漏洞，喜欢挑战高难度的网络系统并从中找到漏洞，然后向管理员提出解决和修补漏洞的方法。

当然，林子大了什么鸟都有，现今的黑客当中，纯粹抱着学习态度的人恐怕越来越少，窥探别人隐私、盗取他人账户信息牟利的人越来越多。对于这种人，我们都应该站出来谴责、抵制！否则，最终伤害的将会是无辜的你我。黑客就好比锁匠，你可以花精力去研究更为安全牢固的锁，同时也会了解每种锁的开启方式。如果你心中的道德天平还没有倾斜的话，你可以靠卖锁谋生，但如果你被利欲熏心，那么溜门撬锁的后果就是冰冷的手铐了！

最后，让我们看看黑客中的“模范”吧。

肖克莱，发明了晶体管。

布尔，他的布尔代数理论是整个数字化时代的前提，只要有二进制就离不开布尔代数。

冯诺伊曼，构建了计算机模型

本贾尼，创立了C++，使得更多的人可以用这种划时代的语言来控制计算机。

LINUS，编写了LINUX操作系统。

香农，创立了信息论。

文顿，创造了TCP/IP协议，使得互联网成为可能。

没错，以上这些人都曾是黑客，但今天我们依然铭记他们的名字却不是因为他们黑客的身份，而是因为他们用自己的知识为科技发展所做的贡献。当你下定决心准备当黑客的时候，最好三思而后行，因为摆在你面前的有两条极端的路，它们的尽头分别是：流芳千古，或者遗臭万年。

補足資料 B

PlayStation®Network 展開国／地域およびアカウント数の内訳に関して

官方公布的PSN会员分布数量列表

国／地域	アカウント数	国／地域	アカウント数
アイスランド	20,858	大韓民国	235,041
アイルランド	436,158	台湾	255,518
アメリカ合衆国	31,140,307	チェコ	90,878
アラブ首長国連邦	254,820	チリ	80,357
アルゼンチン	101,269	デンマーク	383,033
イスラエル	45,335	ドイツ	3,233,800
イタリア	1,473,187	トルコ	145,000
インド	89,258	日本	7,427,038
インドネシア	24,990	ニュージーランド	235,209
ウクライナ	5,898	ノルウェー	550,068
英国	9,296,317	バーレーン	26,392
オーストラリア	1,560,791	ハンガリー	29,371
オーストリア	412,233	フィンランド	336,024
オマーン	9,801	ブラジル	448,835
オランダ	1,135,134	フランス	4,701,424
カタール	46,164	ブルガリア	78,017
カナダ	3,524,227	ペルー	35,517
キプロス	21,367	ベルギー	669,155
ギリシャ	210,459	ポーランド	376,298
クウェート	93,453	ポルトガル	643,815
クロアチア	33,578	香港	897,174
コロンビア	93,246	マルタ	15,144
サウジアラビア	651,018	マレーシア	88,999
シンガポール	167,517	南アフリカ共和国	102,443
スイス	431,930	メキシコ	957,543
スウェーデン	534,365	ルーマニア	32,695
スペイン	2,982,592	ルクセンブルグ	37,457
スロバキア	18,563	レバノン	21,309
スロベニア	16,384	ロシア	444,990
タイ	30,877		

本次事件深度剖析，下页即将揭晓——

面子、衬里、你懂的

特约撰稿人：杨洋

——索尼危机随想，兼论PSN事件的法律责任

面子

一向被大多数国家评为“最受欢迎”的日本人，如今正处于非常尴尬的状态之中。

先是太平洋近海的一场九级大地震，东电和日本政府的精彩表演，把一个日本民族展示自己坚忍、秩序、顽强性格的好机会，变成了引发外国人集体大撤离的重大核危机；紧接着一场充满昏招的黑白对抗战，造成了PSN与SOE的重大用户信息泄露，使得目前世界三大游戏硬件商之一的索尼面临一片谴责。

造成这一切的是谎言。

故事已不用重复太多。总之在这2011年春天里，这些谎言把日本人苦心经营多年的美好形象，化作片片樱花乘风而去。

一个被外界公认的“契约社会”、“不会说谎”的诚实民族，在一夜之间竟成了信任全失的说谎者，这看似难以置信的转变，其实全在情理之中。无论日本如何期望“脱亚入欧”、如何期望自己成为真正的西方国家，它始终和我们一样，出身于东亚文化这个大染缸里，带着挥之不去的胎记和深深的烙印。

这个印记就是“面子”。

东亚文化的审美观强调表面上的平衡与和谐，讲求无为而治、“太平无事”，人与人之间的交往与行事更偏重于感性而非理性，追求中庸与圆滑。对于好或不好，允许或不允许，往往含糊其辞，给自己也给对方留有足够的余地，这就是所谓的“面子”。

“面子”的根源来自于“说不清”。

天朝有一枚伟大的圣人，早在2500多年前便写下了“道可道，非常道；名可名，非常名”这绝妙好词。这句话之所以成为经典中的经典，就在于它既告诉了你“道”与“名”的重要性，却又不让你知道究竟什么是“道”和“名”，分寸把握得极为贴切，让附耳的听众抓耳挠腮但又不知痒处，长期维持在高潮与半高潮之间，充分体现了“说不清”这三个字的精妙所在。

衬里

早几年，天朝大多数人还未能脱贫的时候，魔都流行一种有趣的装束，叫做“节约领”。它仅有一对时髦而坚挺的领子，和用于维系领带的两粒钮扣。使用时双臂穿环而过，颇有几分女性换内衣的性感。

节约领与正装是绝配，不到名牌衬衫十分之一的价钱，却能如同名牌衬衫一样的挺括漂亮，但这仅限于正襟危坐的场合。当时穿节约领，最害怕遇到那些进屋就脱外套的洋人：自己如果安坐不动，多少有不遵重之嫌，但如果有样学样，把自己外面的正装也脱去，则必然暴露华丽外表下的短板。

东电也好，索尼也罢，为了维持公司的面子，掌门人可以在众人面前九十度鞠躬道歉甚至痛哭流涕，但却绝不会告诉你们为什么要花上十天半月甚至更多的时间，才能发现问题的严重性到底有多大。说这些头头知情不报未免有些不公平，他们可能是真的被蛮在鼓里——当一切为了面子、一切都说不清的时候，推诿责任与官僚作风也就自然而然地产生了。日本首相菅直人在核泄漏事件中多次大骂东电的汇报比新闻还迟，他因此很郁闷，但清水孝正很可能比菅直人还要郁闷，因为他多半真的是最后一个知道真相的人。

东亚的公司，不单单是索尼、东电，甚至包括三星、SKT还有那些“说不清”的天朝企业，华丽外表下往往是比节约领更不堪的制度混乱。但凡有事情发生，所有人的第一反应都是尽量撇清与自己的关系，能躲则躲，能瞒则瞒。只要别在自己手上被抓个现行，哪管身后洪水滔天！

觉得此情此景分外眼熟是么？那就对了。

你懂的

民可使由之，不可使知之。

这“模棱两可”、“尽在不言中”的态度，不但成为了后来东亚文化中普遍的处世原则，更是官场沉浮的不二法则。至于2010年那句“能看的就看，不能看的就别看”，更给了这原则一个完美的注解与诠释。

对不起，我们不会告诉你什么能做什么不能做，那样大家都会没有回旋的余地，都会没有面子，所以么，你懂的。

面子是东亚文化的重要组成部分，不仅在天朝，整个东亚的绝大多数活动都是围绕着如何“不失面子”来进行的。包装比内容物更加重要，所有显露在外的地方有金贴金、有银贴银，实在不行还可以刷漆，这种行事风格对我们来说耳熟能详。至于日本人之前试图展示给外人的“契约精神”、“诚实品德”，实质上是另一种更高层次的“面子工程”。

因此，当灾难或变故发生时，当事物外表的平衡被打破、美感行将消失时，当局者为了维护面



子，首要工作自然就是尽力掩盖，以维持住原有的美感。至于查找真相这种事，你当然也是懂的。

讳疾忌医的故事，在秦之前就已发生，到现在也未有消亡的迹象。身上有病自然不美。但何必指出来呢？那必然让他没了面子，对自己又有什么好处呢？

你还是懂的。

事实上，如果不是因为PSN与核电站泄漏都成了国际性事件，而仅仅只是局限在日本国内甚至是东亚范围以内的话，索尼和东电的所作所为只怕早就被绝大多数人平和地接受了。

说真的，照天朝的眼光来看，这种事算个球啊！

你懂的。

法律责任



另一个引起强烈关注的问题，是在这次用户信息泄露事件中，索尼究竟有没有责任？如果有的话，这个责任又有多大？

要回答这个问题并不容易。

从法律上来看，这次事件所涉及到的伤害主要有两部分：一是用户信息（包括住址、信用卡信息等）泄露所带来的“潜在伤害”，二是当信用卡或其他个人信息被实际盗用后发生的“事实伤害”。这两者适用的法律不同，涉及到的责任和赔偿金额也不尽相同。

首先谈一下“潜在伤害”。

5月3日，在给美国议会听证会的书面回函中，索尼一再强调自己也是“受害者”（Victim），暗示自己并不应该受到追责的“不公正对待”。

事实上，数据泄露确实是黑客所为，但从已知的相关情报来看，索尼的“不作为”和“漫不经心”，在客观上对黑客的行为起到了纵容的作用，这个“受害者”并不那么清白。

如果有足够的证据证明，在去年GeoHotz公开破解方法之后，索尼未及时更新并加强PSN的安全管理、并且此次Anonymous所利用的正是当初GeoHotz所公开漏洞的话，索尼难逃其咎，需要承担对“潜在伤害”进行赔偿的责任。

现在看来，这个可能性还是不小的。最起码PSN没有在去年初次伤害发生时及时停服重构安全系统、也没有在今年Anonymous攻击后及时对用户预警并通报实际情况，更离谱的是，索尼在PSN关键部位使用的Apache服务器组“既没有打补丁也没有装防火墙”，这些行为的本身很容易被陪审团认定为“监管不力”。

不过不同国家的法律，对于“潜在伤害”的责任认定也不尽相同。比如在中国，在司法实践中一般不承认**可能**发生的侵害，仅会根据侵害结果来判定伤害损失。举个例子来说，你所在公司的人事部门员工利用职务之便，私自记录了你的工资卡卡号、密码、身份证号码及复印件等信息，并把此信息交给了公司外的第三者，结果被你发现了，此时去报案公安机关通常并不予以受理，因为实际的损失并没有发生。不管你工资卡里有十万还是一百万，不管你信息泄露后工资**可能**被盗用的风险有多大，只要这个员工和相关第三者不利用这些信息去获得利益，你就很难追究对方实际的责任并要求赔偿。打个不恰当的比方，就好比你明知道有个锁匠已经偷偷地配了你家里的钥匙，但只要没有人用这把钥匙打开你家房门拿东西，你就没法追究他责任—哪怕你心里感觉再不踏实。

当然美国的情况就有所不同，自1974年美国颁布《隐私权法》以来，已有包括《财务隐私权法》、《联邦电子通信隐私权法》等多项法律来限制盗取、滥用他人信息及隐私的行为，加上每个州又有独立的法律条款，而且在很多州也适用**精神赔偿**和**潜在伤害**，所以对类似情况的处置是比较严格和细致的，被盗取隐私的受害人往往可以单就信息泄露一事即要求巨额赔偿。

很明显，就算PSN和SOE这次真的只是信用卡信息“可能”被盗，按照美国的法律体系，索尼都有极大的法律风险和赔偿可能。所以，被泄露信息的用户选择在隐私法较为健全的美国打官司是最为有利的。

但是PSN是一个全球性的网络，用户遍布全世界，由于涉及到法院的管辖权问题，这是不是意味着只有美国的PSN及SOE用户才有此“特殊待遇”呢？

答案是否定的。

美国的法律体系非常特殊，在管辖权方面通常适用“长臂管辖”的原则。也就是说，凡是一个人与一个州(或国家)有某种起码(最少)联系、同时这个州认为行使管辖权合理，该州即有对案件的管辖权。2004年11月中国包头的东航空难，由于飞机发动机生产商是美国的通用电气，最终中国的遇难者家属在美国加利福尼亚州立法院起诉东航等企业，并得到了法院巨额赔偿的支持。因此不开玩笑地说，根据这个“长臂管辖”的原则，**作为中国的用户，如果在PSN上注册了美国的帐号（这几乎是所有国内PSN玩家都会做的事情），就可以在美国提起对SONY的诉讼，要求对“潜在伤害”作出赔偿。**

当然起诉归起诉，是不是付得出律师费就是另外一回事了。不过在美国不乏一批愿意免费代理类似诉讼的律师，他们的回报往往是高比例的赔偿金分成（有时超过50%）。

PSN与SOE的注册用户超过1亿，按照一个实际用户平均拥有五个“马甲”来计算，此次信息泄露也至少会影响到2000万个体。即使其中只有1%的人要求索尼对“潜在伤害”作赔偿，其数额也会极其可怕。

美国是判例法制度的国家，一旦有相似判例可以援引，实际判决往往会以其作为依据，而类似案件中更往往提出很高的损害及惩罚赔偿：2010年11月，美国佛罗里达州莱维县的评判委员会裁定R.J.雷诺烟草公司，向1996年以76岁高龄去世的、雷诺烟草60年忠实用户霍纳的女儿黛安娜·韦布支付800万美元损害赔偿以及7200万美元惩罚性赔偿。当然，烟草商与网络运营商不是一码事，索尼的支持者可能无需过度担心。

接下来再来看看所谓的“事实伤害”。

滥用个人信息可能引起的伤害很多，这里仅就信用卡盗用的责任做一个简单分析。

美国国会在1978年颁布了《电子资金转移法》，此法规认定消费者处于弱势，因此加强了对其的保护。对于网络交易，除了人为错误发送支付指令造成的损失须由发送人承担以外，其他的损失大部分都由银行和商户承担。在《真实信贷法》中，规定了如果发生持卡人未授权的资金划拨，则持卡人的责任限定在50美元之内（即俗称的“Z条例”）。甚至于当持卡人刷卡购买了某项商品或服务，但事后不满意抗辩的话，也可以拒付此笔费用并要求赔偿。

这里可以看到，美国的法律非常偏向保护持卡人个人利益的，这是基于美国信用消费的实际用户基础作出的选择。当盗刷发生后，不管消费金额有多高，持卡人最多只须偿还50美元以内的费用，其他的都需要由发卡行垫付。所以，在美国，一旦真的出现了PSN或SOE泄露信用卡信息被非法使用的情况，持卡人只要直接向银行申诉即可避免损失，并不需要与索尼直接发生关系。相反的，倒是发卡行需要与商户协商如何处理该笔消费。

一般来说，发卡行会将此事上报给相关的国际信用卡公司（如Visa\Master等），再由国际信用卡公司开展调查，并根据合作协议内规定的处罚机制对责任人进行处罚。如果国际信用卡公司认为这次盗刷是因PSN或SOE信息泄露引起的，那么就需要寻找证据去起诉相关责任人。

以万事达（Master）卡为例，对造成信息泄漏的责任方以及对不遵守账户与交易数据安全管理要求的责任方，可处以高达10万美元/条的罚款。如果在此期间内，仍发现违反其他条款规定的情况，可征收最高50万美元的处罚。另外，如果责任方未按相关要求履行事件发生后应承担的义务，应按每天2.5万美元的标准对其进行罚款，直到采取相应的措施。同时，万事达卡还赋予受害方（如涉嫌信息泄漏的发卡机构）要求补偿因此事件采取应急措施而额外产生相关费用的权利，具体按25美元/ 张的标准补偿换卡的费用，按5 美元/ 账户的标准补偿账户监控的费用。

这看似会给索尼带来很大的赔偿责任，但是，盗刷在举证方面是非常困难的，因为用户信息泄露实际上有无限多的可能性，除非同类事件大规模发生，否则很难确定源头。当黑客通过互联网侵入PSN及SOE网络获得相关信息后，其留下的痕迹只有索尼自己知道。在没有独立司法介入的情况下，索尼一般也不会傻到把这些情报主动交给银行来追究自己的责任—当然，由于这次事件重大，FBI已介入了相关的调查工作，索尼想完全保住自己的小秘密应无可能。

不过与大多数人所想象的不同，索尼在“事实伤害”尤其是信用卡盗用这部分的法律责任上仍然具有较大可回旋余地。首先直接损失已由银行先行支付，其次索尼还有黑客、以及“事实伤害”的实施人作为挡箭牌，光是这些官司就可能打上数年，至于实际赔偿更不知会扯到猴年马月，自己其实处在一个相对安全的境地，只是这样的“安全”，着实让索尼哭笑不得。

当然，在这个故事里终究还是有人会开怀大笑的—律师，可爱的律师们这次有了一个尽情展示的舞台—无论官司的结果最后如何，唯一的赢家都是他们。





NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：海贼王 无限巡航SP		2011年5月26日	
	冒险	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	容量未定	全年龄

本作是结合先前在WII推出的两作游戏而成的合集，追加了更多丰富的新要素与剧情，通过3D立体显示强化视觉效果，并且将各种选项放置于下屏幕增加游戏的便利性。本作预定5月26日发售。

马林福特模式分支路线

本作可以体验原作中马林福特顶上决战故事。不只可以操作路飞，还可以操作各个势力的角色，从不同的角度体验马林福特决战，游戏不只普通的战斗，还会收录原作的名场面以及会话事件。

路飞＆逃狱囚犯路线





海军路线





白胡子海贼团路线





王下七武海路线





马尔科

动物系凤凰果实

白胡子海贼团一队队长，身上刻有十字架的刺青，两眼的眼皮总是耷拉的，一副吊儿郎当的样子，说话常带有不耐烦地口气，对白胡子极为忠心。

乔兹

超人系钻石果实

人称“钻石乔兹”，全身可以变为钻石，也可以局部钻石化，在鹰眼砍向老爹的瞬间表现出自己的能力，钻石化后抵挡了鹰眼的斩击。如今独自迎战七武海克罗克达尔和唐吉诃德。

海侠・吉贝尔

介鱼么有果实

王下七武海之一，没有果实能力，为人正直侠义，大局观责任心极强，但是关于他的资料少之又少，有很多网友都认为他极有可能加入到路飞的海贼团中。

出发吧！目标伟大航路！

DUKE NUKEM FOREVER

游戏史上跳票的代名词!

PS3 / X360	本刊译名：永远的毁灭公爵		2011年6月14日
射击	2K Games	售价未定	英语
蓝光/DVD	多人	分辨率未定	17岁以上

《永远的毁灭公爵》描述前作击退外星人而成为英雄的公爵，在拉斯维加斯建筑了自己的赌场及后宫，过着有钱人的生活。但是外星人再次入侵了地球，并且把公爵的女人们都掳走了。公爵再次为了地球和平与女人而挺身而出，目前还不知道本作会不会继续跳票……



人气作品 万众期待

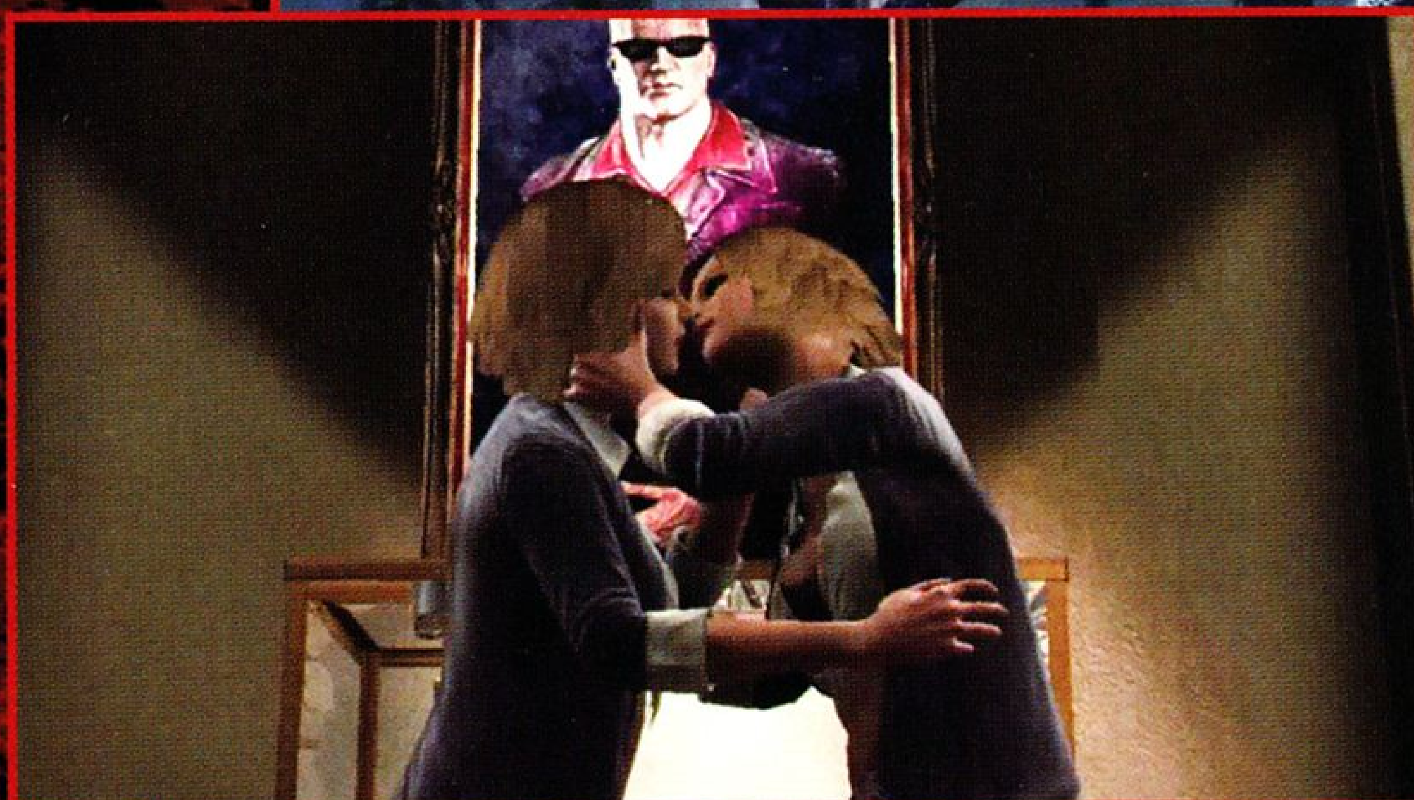
←本作游戏已经延期15年之久，这次终于要来到玩家面前了。

公爵姗姗来迟



非成勿扰

→游戏中会有许多小孩子不能看的东西哦~



尺度大开 成人要素满载



依旧火爆的战斗



永远到底有多远

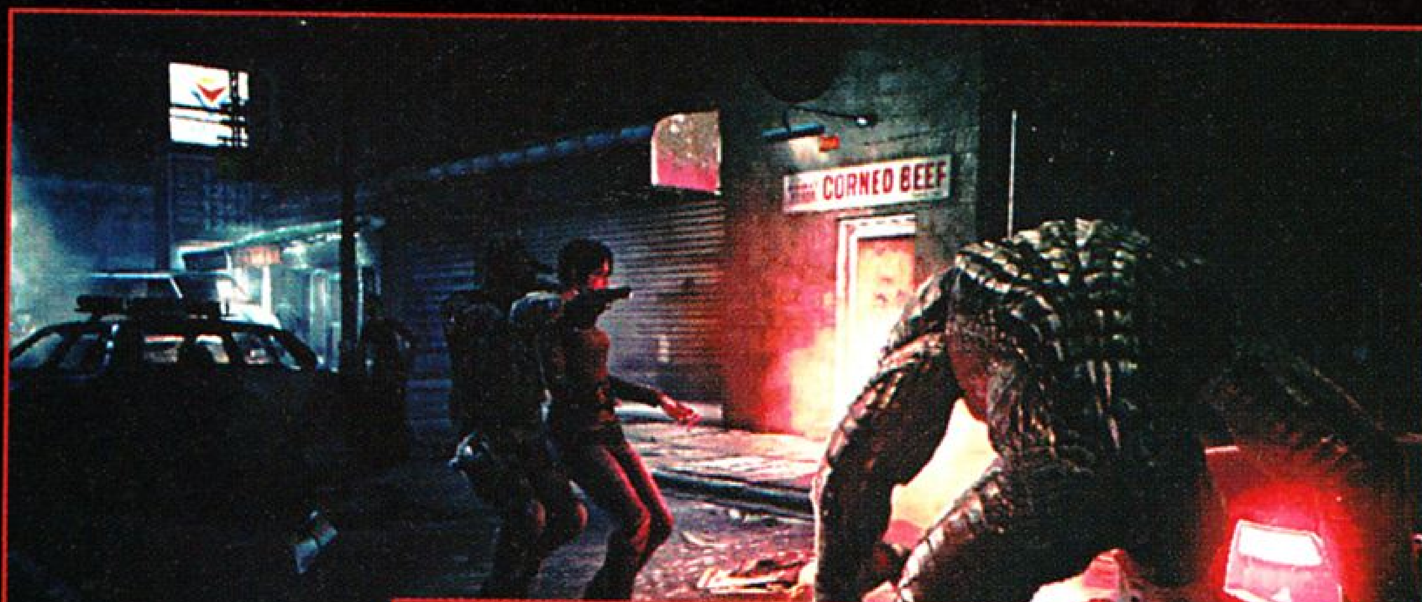
RESIDENT EVIL Operation Raccoon City

浣熊市危机的另一面……

PS3	本刊译名：生化危机 浣熊市行动		2011年冬季预定
X360	动作射击	CAPCOM	价格未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

CAPCOM预定推出的《生化危机》系列最新作《生化危机 浣熊市行动》近日公布了有关游戏的最新消息。本作最多支持四人游玩，故事设定在《生化危机》二代和三代之间，玩家要扮演「安布雷拉特殊部队U.S.S.」的成员，毁灭所有与T病毒有关证据，包含幸存者在内。

病毒泄露 丧尸横行





→本作玩家扮演的角色变成了之前的反派。



←但是面对的危险并没有什么变化。

毁灭证据 将真相掩埋

Leon S.Kennedy

知道病毒泄露事件真相的重要人物

浣熊市警署新任警员，虽然在警校时成绩优异但缺乏实战经验。在毕业前他对浣熊市连续杀人事件产生了兴趣，因此毕业后主动要求分配到浣熊市警署工作，上任当天就遭遇了病毒爆发事件，从而陷入了丧尸的围攻当中。



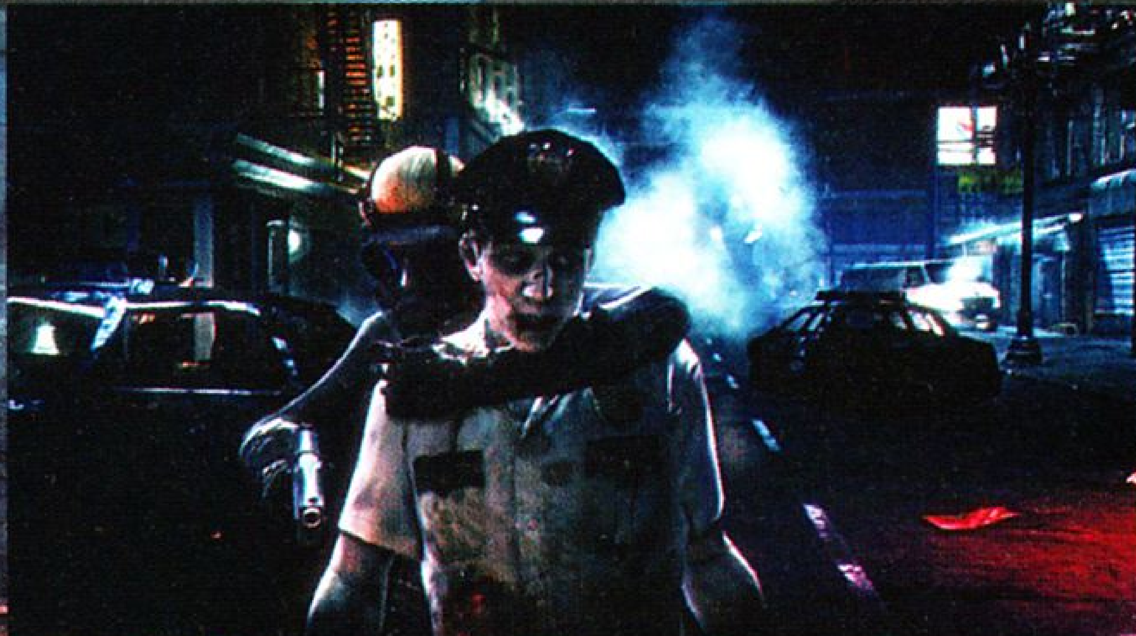
系列人气主角

生化组队战

安布雷拉特殊工作部队
Umbrella Security Service

他们是隶属于安布雷拉公司的部队，这次来到浣熊市目的只有一个，那就是排除一切有关病毒泄露的证据，从而掩盖公司的罪恶。与之前的《生化危机》不同，这次玩家要扮演的就是这样的反面角色进入游戏，从另一个角度审查浣熊市灾难。





正义的对立面

ベクター
Vector 侦察兵

用帽子将头部完全遮住，行动非常迅速，可以像忍者一样快速闪到敌人身后施以致命一击。

ベルトウェイ
Beltway 工作兵

身体魁梧壮实，行动非常凶猛，喜欢使用重型兵器战斗，我们完全可以想象出他在前线活跃的样子。

スペクター
Spectre 通信兵

眼部有突起的摄像机，背后有通信装置，手腕上还有一个精密的电子仪器，一看就知道是一个战场分析型士兵。

バーサ
Bertha 卫生兵

一头金色秀发的女性，是一位双手持刀的可怕角色，腰部带有一套类似手术工具的东西，相信肯定是用来作战的武器之一，难道插完丧尸再给队友治病吗？

全新定位的游戏方式

这次游戏要的就是全面的革新，除了游戏扮演角色变更之外，游戏方式也进行了改变，官方给出的定位是"速度感十足的第三人称射击游戏"，解密要素是否存在现在还不清楚，老玩家一开始肯定有些不适应，但是相信本作不会太雷……

压倒性威力的究极兵器
タイラント Tyrant

相信这个形象对于《生化危机》的老玩家来说再熟悉不过了，在前几作中咱们可是被这东西折腾的够呛，这次游戏中"T-103型暴君"再次登场，看样子这次还是穿着束缚衣的，不怕不怕……



美国政府特殊部队
SPEC OPS

与U.S.S对立的就是这些正规的军人，他们为美国政府工作，作战经验丰富，来到浣熊市收集病毒泄露的相关证据，并且拯救成为U.S.S目标的警察里昂（咱们帅气的里昂就这样杯具的成为了被拯救对象，不至于吧大哥！）





超次元ゲイム ネプテューヌ mk2

这是个盗版横行的无法世界，守护世界的主机女神们也都被黑客俘虏劫持……



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：超次元游戏 海王星 mk2		2011年8月18日	
	主机角色扮演	COMPILE HEART	7329日元	日版
	蓝光	1人	720p	审查预定

COMPILE HEART近日公布了传说中的主机娘化游戏《超次元游戏海王星》的续作掌机娘化游戏《超次元游戏海王星mk2》将于今夏8月18日发售的消息。继承前作的世界观并在各方面得以进化的本作能否颠覆前作平淡无奇的评价呢？让我们拭目以待吧。

拯救游戏业界 重任在你肩



邪恶盗版势力 永远的敌人



大胆的体位 露骨进化





↑本作的画面表现力比起前作似乎有了不小的进步。



次时代娘化主机归来

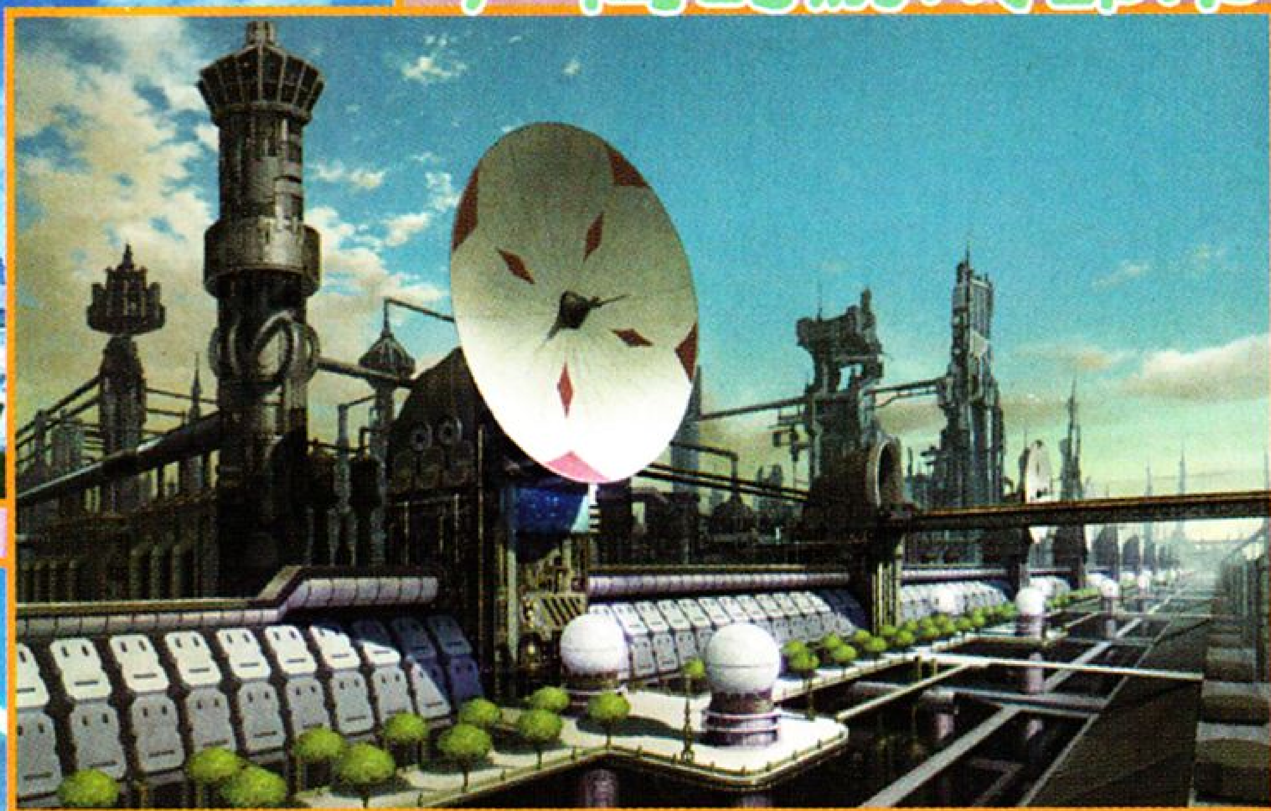


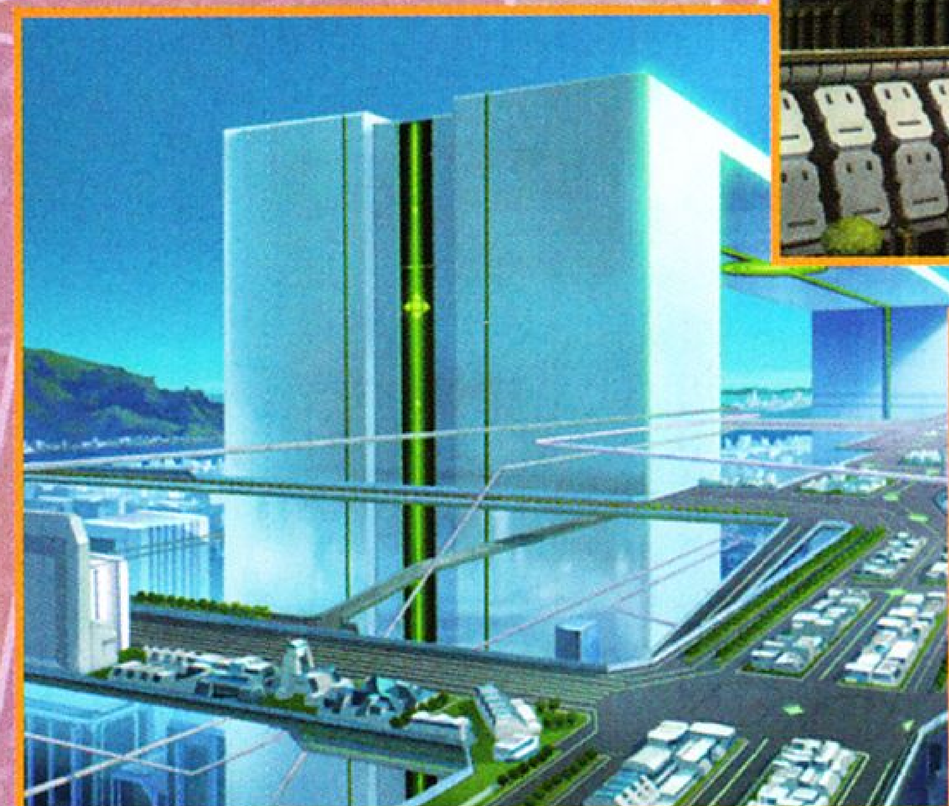
剧情背景介绍

在由四位女神守护的名为“游戏业界”的异世界中，由于先代女神玛玖空奴（盗版盘）的作恶而充满了怪兽。在玛玖空奴的威胁下，商店枯竭、制作人饿死、各种业界人濒临灭绝。如今几位女神也被玛玖空奴捉走，业界面临毁灭的危机。

象征三大主机厂商的游戏都市







→无法地带、业界墓场，丧失生命力的厂商和游戏将被投入这里陷入永远的彷徨。



游戏系统介绍

本作的战斗系统延续前作，采用根据不同角色的行动值组合不同技能进行攻击的指令式的战斗系统。并追加了两名角色合作组合攻击的“莉莉系统”以增加战斗的战略性。此外，游戏还加入了游戏业界居民即时进行对话互动的“住民推特”系统。居民们会以小形象进行即时的聊天，在字句里可以得到关于剧情和任务的情报等等。



超越前作的华丽精彩画面进化



可以和我一同战斗吗
为了救出姐姐她们
拯救游戏业界

变身

涅普吉雅

Purple Sister
CV 堀江由衣
普拉涅蒂努的女神，Purple Heart的妹妹。和姐姐不同是个认真可靠的优等生。

选我就好啦
我超强的
而且还会变得更强
为了早日超越姐姐

变身

优妮

Black Sister CV 喜多村英梨
LaStation的女神，Black Heart的妹妹。对于完美的姐姐抱有自卑感，不够坦率的努力家。

变身

嗯，RuWii引以为傲的双子女神。
拉姆和罗姆就是指我们啦！
（点头点头）

罗姆·拉姆

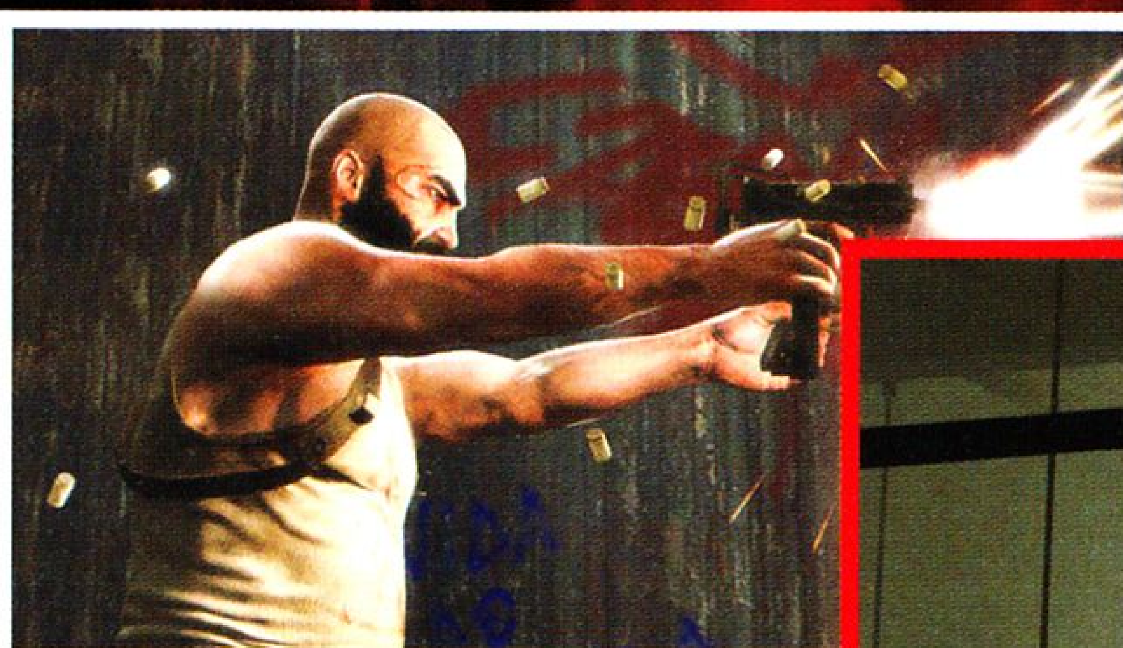
White Sister CV 小仓唯·石原夏织
RuWii的女神，White Heart的妹妹。分别继承了姐姐性格的两面性，性格正相反的双胞胎姐妹。

MAX PAYNE 3

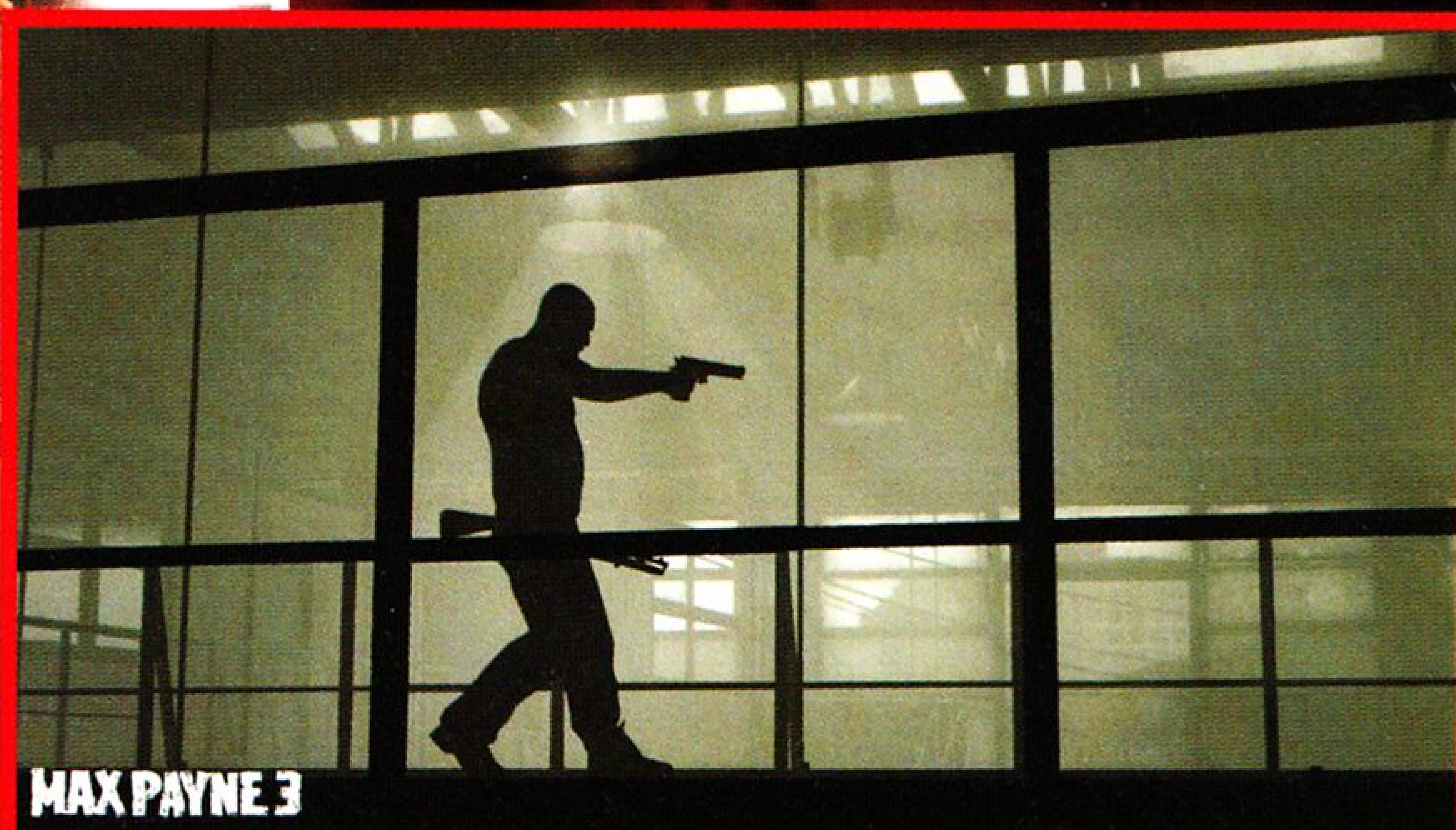
《马克斯佩恩3》以2代的12 年后为背景，叙述失去妻子而消沉的麦斯来到巴西首都圣保罗担任私人保镖，老态毕露且愤世嫉俗的他，将在圣保罗的贫民窟中面对新的人生挑战。游戏采用与《GTA 4》相同的RAGE引擎制作，细致刻划出圣保罗广大的贫民窟等不同景色。继承系列特色的子弹时间动作系统，并具备更震撼的演出。本作经历了数次延期，目前仍然发售日未定。

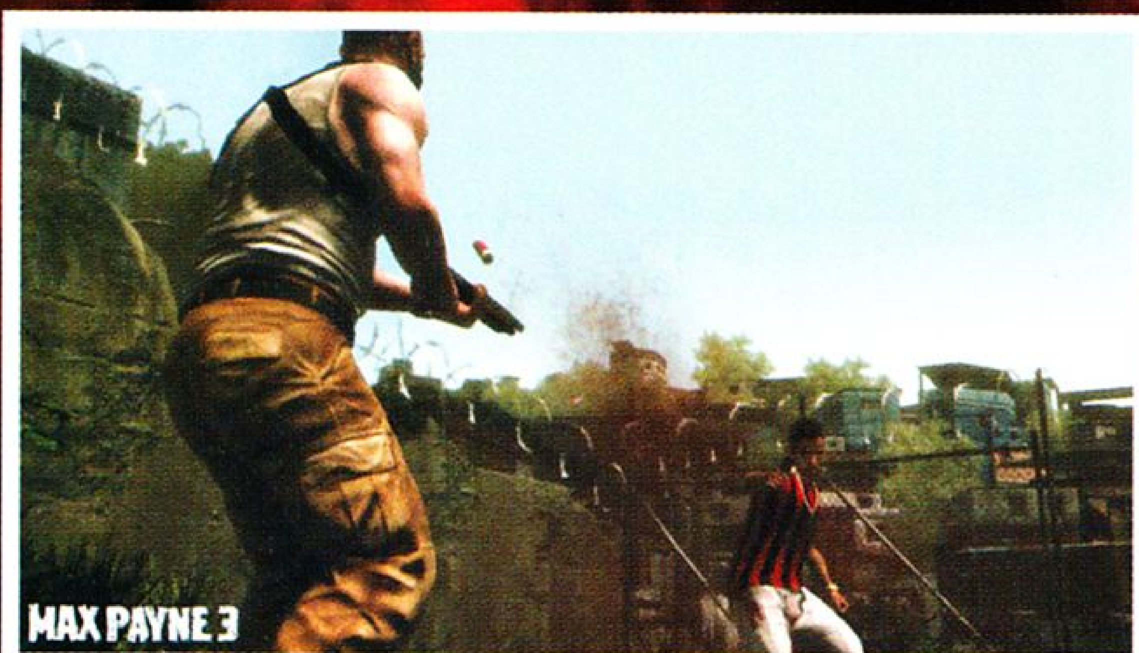
PS3 / X360	本刊译名：马克斯佩恩3		发售日未定	
	动作射击	Take-Two	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	审查预定

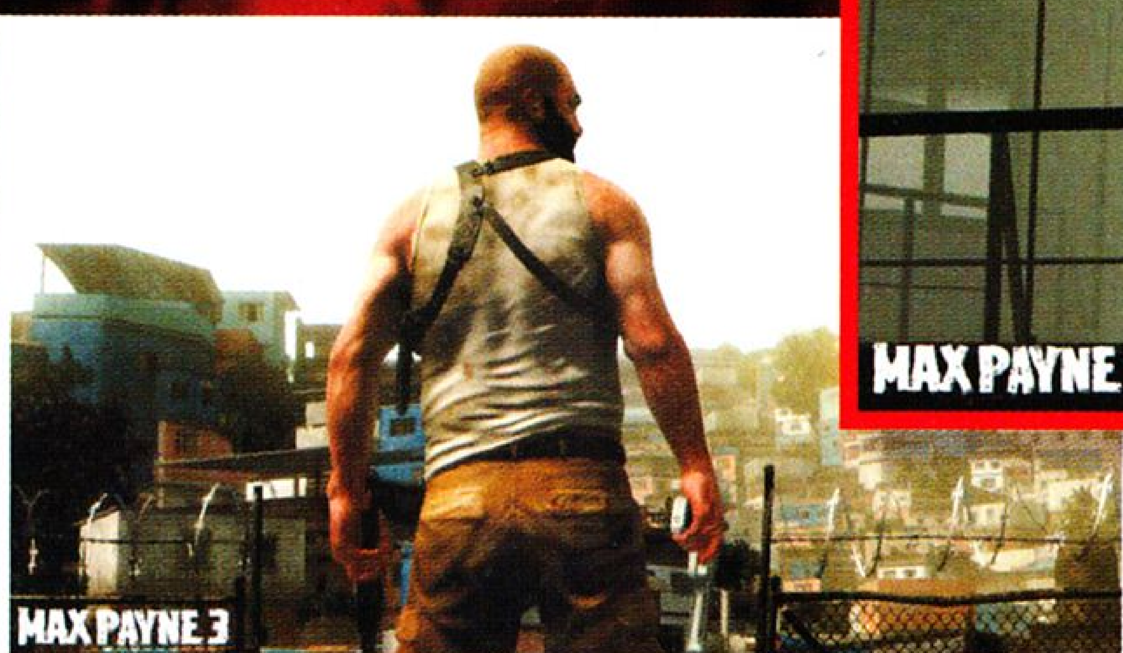




←岁月的沧桑感清晰地浮现在了主角的脸上，12年后的他依然是个令人畏惧的铁血硬汉！

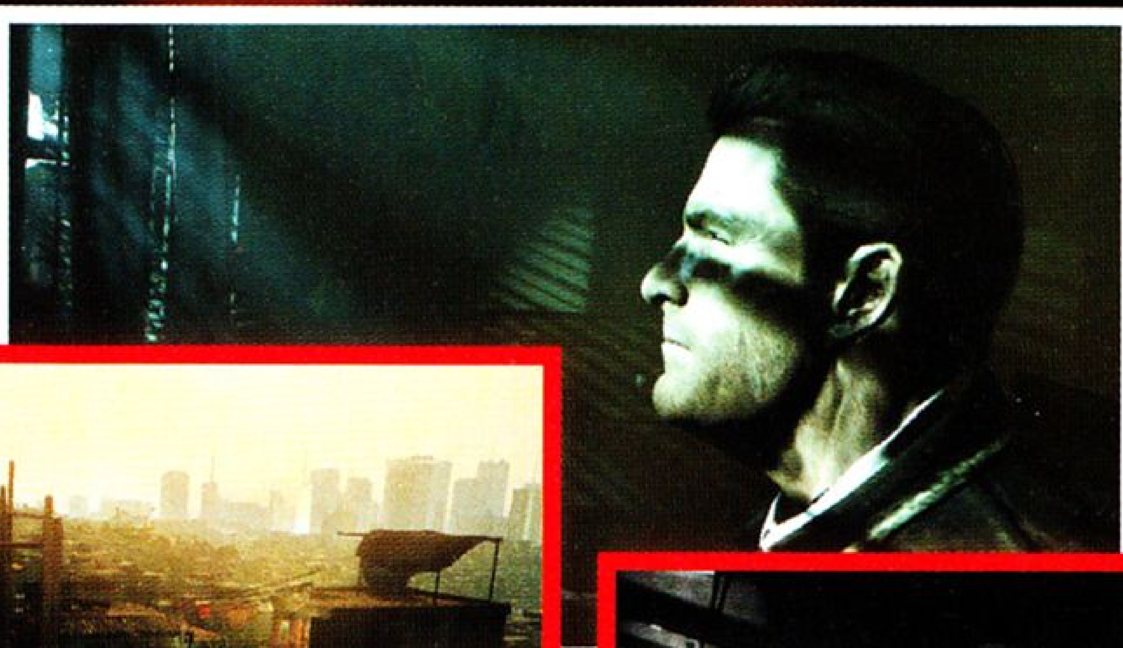


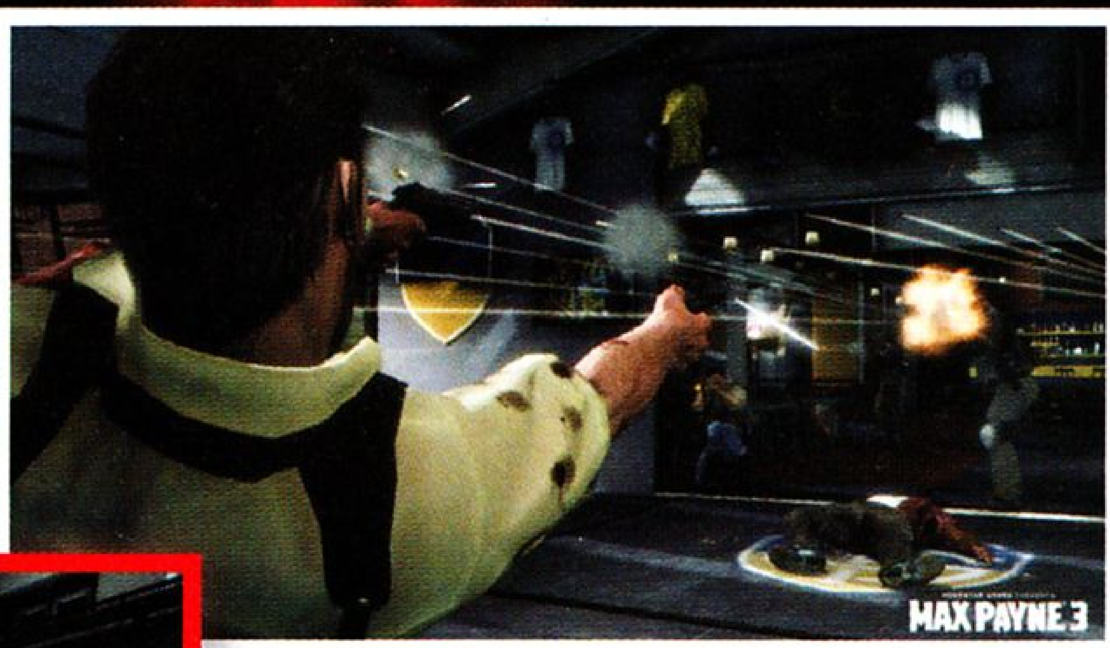




↑借助更好的引擎，游戏的画面有了小幅的提升，战斗的激烈程度上必然也会有所助益。







让子弹划过圣保罗的黑夜！

RIDGE RACER UNBOUNDED

PS3	本刊译名：山脊赛车 失控			2012年预定
X360	赛车竞速	NBGI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

自从PS2时代之后，《山脊赛车》系列的人气就开始急剧下滑，现在更沦为"首发必备骗钱大作"。本次《山脊赛车 失控》由有着丰富赛车游戏开发经验的Bugbear Entertainment负责研发。官方还指出，本作将把《山脊赛车》系列带至全新的领域，玩家将可随意驾驶狂野的四轮跑车在街头横冲直撞，体验到"驾驶、毁灭、主宰"的终极目的。

↑永远不老的永濑丽子依然是本作的形象代言。

驾驶梦幻跑车在都市街头低空翱翔！

从公开的影像看，本作的CG水平的确比以往提高很多，环境真实度很高，车辆的设计也更为多样，甚至效仿某些真车。

↑本作在真实度上似乎比以往下了更多力气。

本作加入了撞车、毁车的元素，这是系列前所未有的。但也让大家怀疑本作是不是在效仿久无新作的《横冲直撞》。

↑本次的新赛道颇多，经典赛道估计保留很少。



老树又开新花

林克

骏马的皮毛变得更加光滑亮泽，蹄子着地时杠杠有力，眼神是那么灵动……林克嘛，13年过去了，还是不显老。

那一年法兰西夺冠！
那一年电脑用WIN98！
那一年有个电影叫泰坦尼克！
那一年这个绿衣小子有够吊！
后边的朋友跟我一起叫出他的名字！！！

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：塞尔达传说时之笛3D		6月16日
	冒险解谜	Nintendo	4800日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

“人面不知何处去，桃花依旧笑春风”，13年后他再次踏青而来时，当年在N64平台和他一起度过欢乐时光的那些玩家，你们现在身在何方？各种大奖、40分白金作……我说这都不重要，它带给每个玩家的内股子劲儿都不是用语言可以表达出来的，你在想什么呢？少年。

穿越时空的宿命

“科里克人”生活在海拉鲁王国的广阔森林里，他们的身边都有守护精灵，唯独少年林克没有，他每天都在做一个噩梦，梦中有逃亡的公主和穷追不舍的野蛮人……又一次噩梦过后，一只精灵敲响了大门。



精灵的到来 敲响警钟



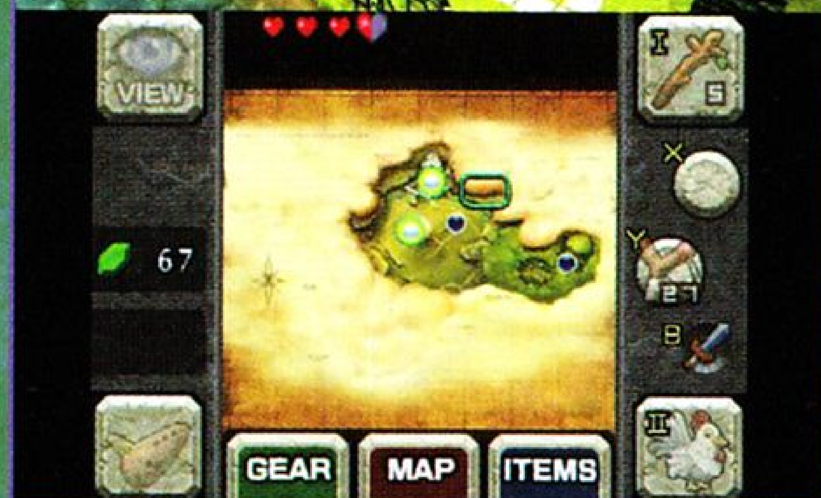
林克的宿敌

→这就是出现在林克梦中的野蛮人，也成为林克的宿敌。

让名作变得更加耀眼

本作在原作的基础上活用了3DS的机能，操作更方便。尤其是对应双屏，通过下屏可以更加方便地使用装备、道具并观看地图。本作在解谜时很多时候都需要用到笛子，比如下屏显现出乐谱时，用笛子丝毫不差地演奏出来，可以说相当难。不管是解谜要素还是战斗场面都超越经典。











智慧勇气并重

→本作中的道具数量大增，玩家需要开动脑筋尝试使用各种道具解谜前行。

读者朋友请上眼！

"光说不练假把式，光练不说傻把式。"到底这次3DS的画面比13年前的N64进化了多少，从下面的几组游戏画面对比图就能看出来，读者朋友请上眼！掌机画面竟然超越当年的TV主机甚多，这还要归罪于N64的图像表现上的缺憾。

标题画面



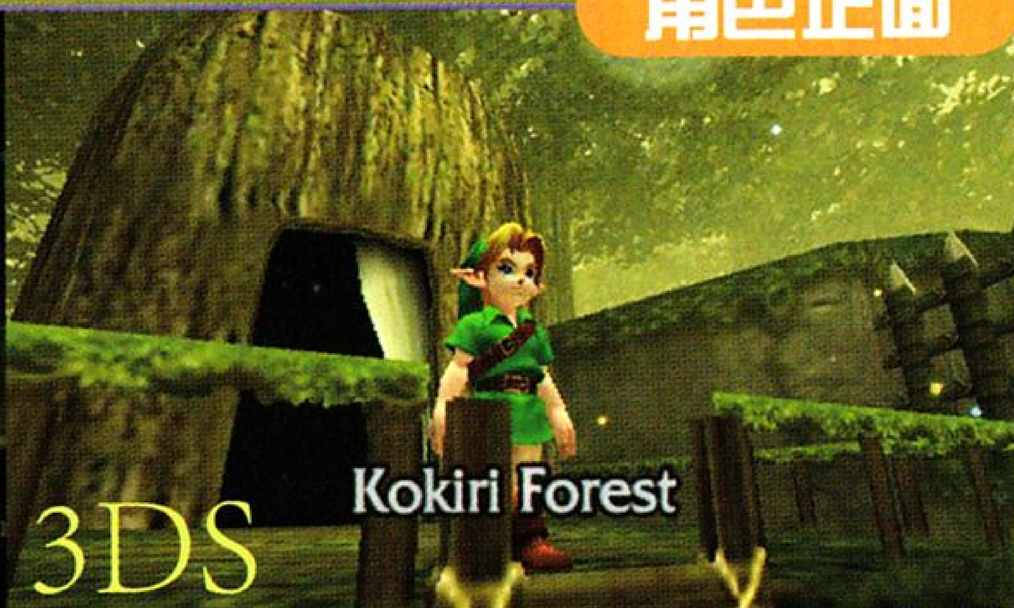


近视治好了

角色正面

也不散光了





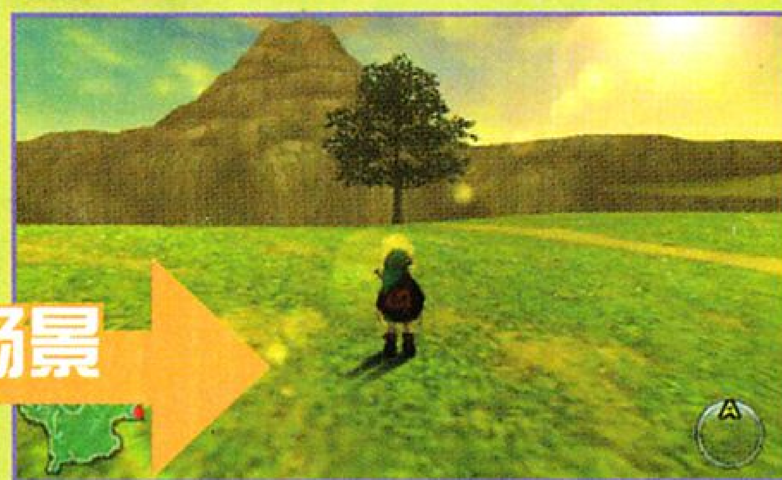
侧面及建筑物

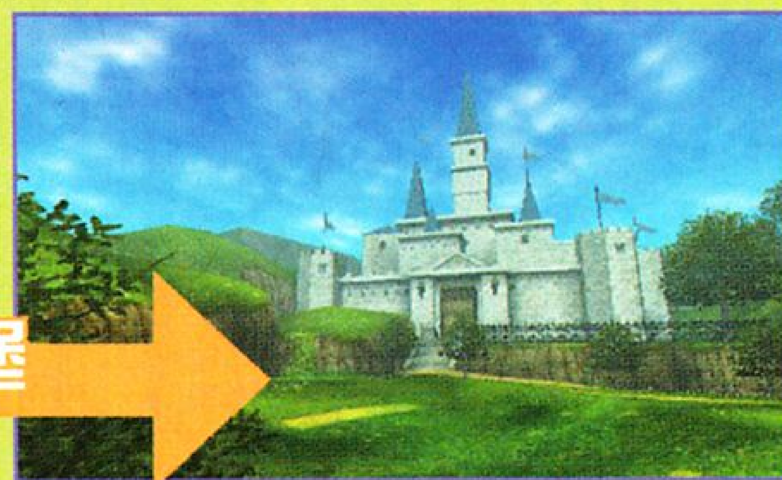




谁把灯开了

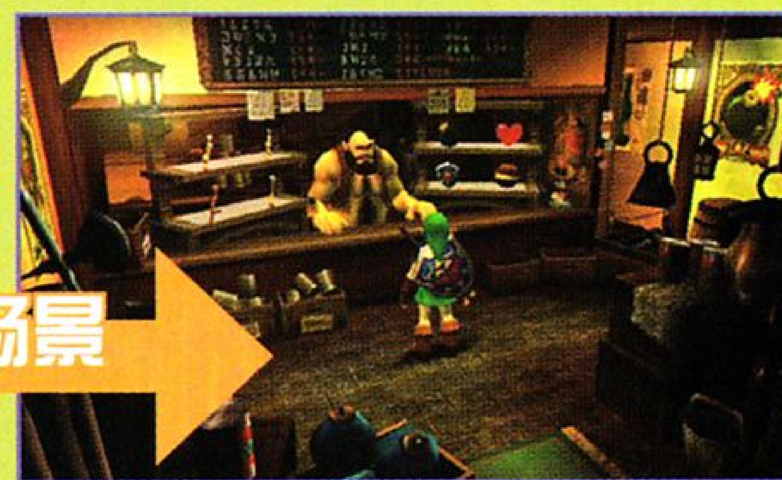
N64 3DS



游戏场景



城堡



心之碎片



室内场景



过场动画

这个专家很贴切！

在3DS版塞尔达时之笛画面公布以后，某评论人用下面的话和以前的N64《时之笛》作对比，"就跟之前没带眼镜儿似的"，一语道破两个版本游戏画面差别。N64的图像表现能力有漏洞，只能靠模糊效果来弥补。

不戴眼镜看拔得是棍子



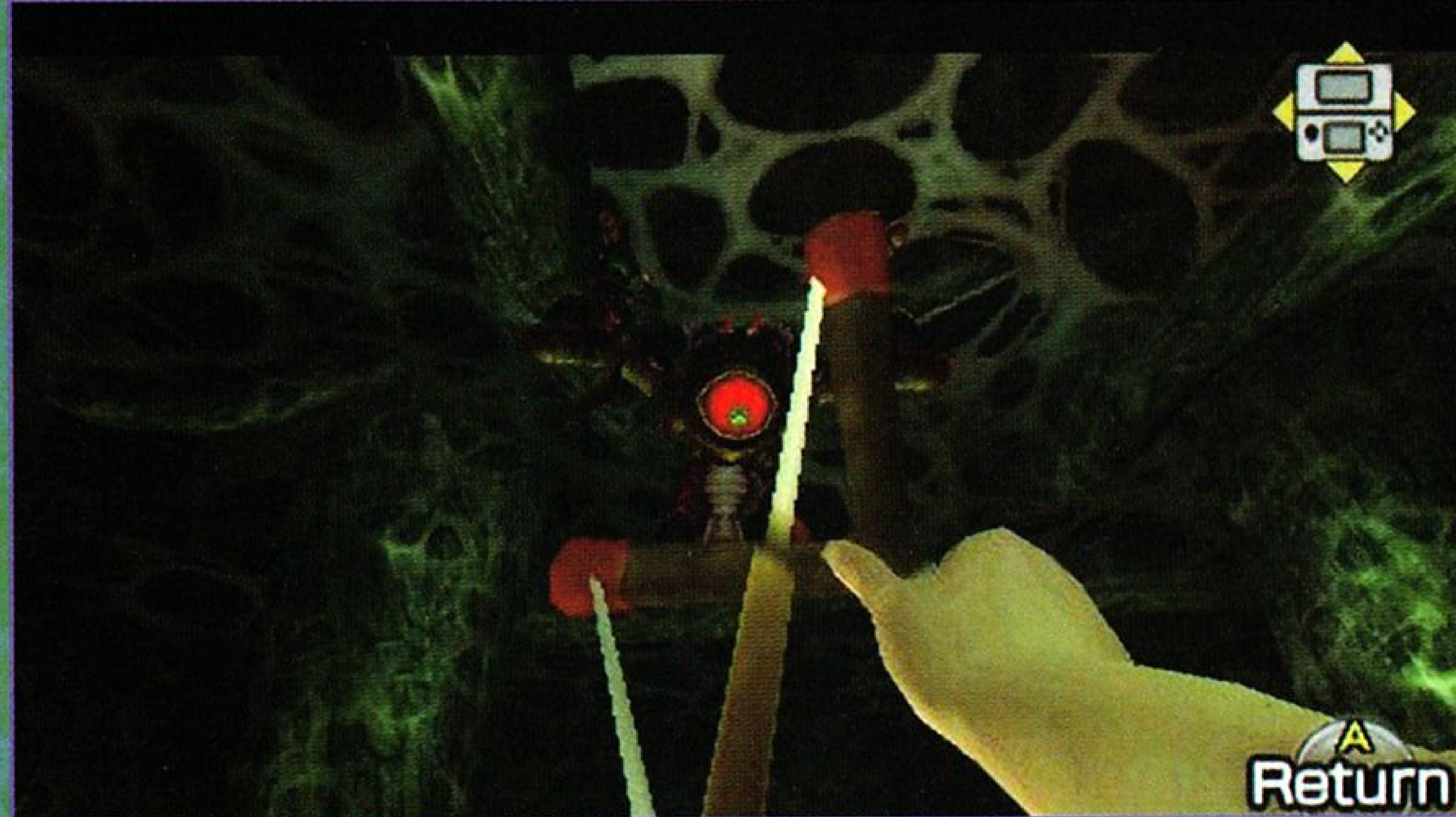
回眸瞬间高清无码

←蓝眼球黑色眼瞳，看着那叫一真切。

3DS特有的陀螺仪操作要素

N64时代的《塞尔达时之笛》有"Z瞄准"等新要素出现，让玩家眼前一亮，而这次的3DS版《时之笛》同样有新的要素，这就是配合主机机能的陀螺仪操作，视点操作和瞄准时让玩家充分享受到体感乐趣。

再看就把你吃掉



→划时代的3D陀螺仪操作，你能否适应？



→玩家面对这种新操作要素还需要很长时间来适应。

ファイナルファンタジー

FINAL FANTASY 零式 TYPE-0

四圣兽与水晶 奥利恩斯的传承

人无法选择自己出生的时代与世界
但是，如何生存下去却是自身所能决定

鸥历842年 水之月。

拥有“白虎圣柜”的米利迪斯皇国对邻国的朱雀领卢布鲁姆发起了闪电战。
发布宣战布告的同时令国境附近集结的主力舰队向卢布鲁姆各地进击，
对魔导院朱雀圣柜展开了奇袭。

对抗以魔导兵器为主要战斗力的皇国军，魔导院朱雀圣柜则以魔法与召唤兽进行应战。
在召唤兽凌驾战舰以上的压倒性力量面前，皇国军的奇袭似乎在危急时刻得以被阻止——

投身围绕着水晶所展开的炽烈战争中的年轻战士们的物语 就此开始。

PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想 零式			2011年夏预定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	UMD×2	人数未定	容量未定	审查预定

由阿基多转生的零式

奥利恩斯—东方国家群—

故事的舞台东方国家群奥利恩斯由四个国家组成，各国都拥有各自的水晶。由水晶带给各个国家人民四种不同的力量，拥有朱雀水晶魔方力量的朱雀领卢布鲁姆、拥有白虎水晶兵器力量的米利迪斯皇国、拥有玄武水晶盾之力量的罗利卡同盟、拥有青龙水晶龙之力量的空克鲁蒂亚王国。



剧情人物介绍

本作的主人公们隶属于朱雀领卢布鲁姆魔导院朱雀圣柜的ClassZERO。魔导院为了培养国家未来的战力，通过水晶所选拔的具有魔力的人们通过入院考试分配不同的Class，其中有能的人们将作为阿基多的候补生。



艾斯Ace

武器：卡片

CV：梶裕貴

操纵卡片进行出其不意的攻击。外表冷酷实际上却有冒失的一面。内心温柔的青年。

库茵Queen

武器：剑

CV：小清水亚美

善用长身的细剑进行巧妙的攻击。性格聪明耿直，绝不允许不正存在的班长型眼镜娘。





奈恩Nine

武器：枪

CV：小野大辅

挥舞长枪将敌人一扫而净。一根筋的性格，任何事都要分个一清二白。言语十分粗鲁。

暮雨Kurasame

武器：单手剑

CV:樱井孝宏

ClassZERO的指挥官，统领ClassZERO的人物。现役时代被人们称为"冰剑的死神"。



围绕水晶的战争



少年少女的战斗



战斗的基本常识



召唤兽 ○+△发动

行动槽 集满后方可行动

操纵人物的情报

同伴的情报

战斗指令



←每个角色都具有各自的固有武器和技能，可通过各自武器和魔法进行战斗。

射人先射马 擒贼先擒王



→优先击破敌方队长可以尽快结束战斗，减少消耗。

Atelier Meruru
アーランドの錬金術士3
メルルのアトリエ

梅露露

本作主角，是亚兰德西北小国奥尔斯王国的公主，为了促进国家发展，借助炼金术展开了本次的奇妙冒险。

由GUST制作的PS3角色扮演游戏《炼金术士梅露露 亚兰德的炼金术士3》，近日公布了登场角色与系统信息。游戏除了调合、战斗等要素外，还加入了新的开拓要素。玩家扮演的主角为了让奥尔斯王国繁荣发展，必须完成各种指定目标来收集开拓点数。等级提升后能造访的区域会增加，采集地所能获得的道具也会跟着变化。除此之外还可以运用开拓点数来建设各种设施，左右王国的发展。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：炼金术士梅露露 亚兰德的炼金术士3			2011年6月23日
	角色扮演	GUST	7140日元	日版
	蓝光	1人	720P	审查预定

←战斗后的升级效果比较炫目，带给人非常满足的成就感。

→每个人的能力提升都不能忽视，注重整体是角色扮演游戏的关键。


↑吟唱幸福之歌的公主侍女

凯娜·史维亚

凯娜是梅露露的侍女也是无可替代的亲密好友，外表软弱个性坚强。战斗中主要是辅助角色，能提升团队成员能力。

鲁菲斯·佛肯

鲁菲斯是奥尔斯王国的管家，能力非常强，对梅露露严厉过头，性格一板一眼，不随便显露自己的感情。








↑努力让国家更加繁荣强大吧！

法兰西革命日太鼓逆袭

PS Portable PSP	本刊译名：太鼓达人携带版DX			2011年7月14日
	音乐节奏	NBGI	5229日元	日版
	UMD	1——4人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是系列作10周年之际太鼓系列的最新作，新增加了“日本全国擂台赛”的游戏模式。同时官网也介绍了部分游戏中的新曲目，比如著名综艺节目“情热大陆”的主题曲，动画《海贼王》、《魔法禁书目录》中的音乐、怪物猎人音乐大串烧等等，下面将有详细的介绍，并且，本次通过官网预约购买的玩家还将获惊喜大奖。

70首入选金曲中公开的一部分

类型	曲名
J-POP	よく遊びよく学べ
	ヘビーローテーション
	ありがとう
	I wish For You
	天体观测
	红
综艺节目	情热大陆
	MISTER
动画	One day（海贼王）
	No buts!（魔法禁书目录）

类型	曲名
游戏	怪物猎人大串烧
	The world is all one!!（偶像大师2）
	キラメキラリ（偶像大师2）
古典	第九交响曲
	莫扎特弦乐小夜曲
	练习曲OP.10-4
NAMCO原创	Rotter Tarmination
	らんぶる乱舞
	DON’T CUT
	Mulberry
	ドン·エンガス笛吹き
	リンダは今日も绝好调
	スポーツ·ダイジェスドン～Fill in The sky～
	十露盘2000











←挑战前加入有利的角色后，在演奏时可以发动有利的效果，而且会有很多角色可供选择。

在日本进行的全国制霸挑战赛，每一次县级擂主的挑战都需要完美达成，挑战成功也只是迈出了全国制霸的第一步。↓









通过预约方式购买得到的赠品大公开

在官网预约购买的顾客将有幸获得NBGI的原创歌曲一首，通过下载卡片就可以下载到。10周年特别版，有着非同一般的纪念意义。



←在官网预约购买就可以得到左边这首原创歌曲

20周年纪念！

SEGA
ぷよぷよ!!
Puyopuyo 20th anniversary

林檎 亚露露 艾蜜蒂 红玉

NINTENDO DS NDS	本刊译名：噗呦噗呦！！		2011年7月14日
	益智解谜	SEGA	5040日元	日版
	卡带	1-2人	记忆卡容量未定	全年龄

《噗呦噗呦！！》是系列诞生20周年的纪念作品，预定同步推出一般版与收录全30种登场角色的钥匙圈与吊饰的限定版“周年庆盒装版”。该系列最早于1991年10月在MSX2与FC磁盘系统首度推出，采用《魔导物语》的角色搭配简单鲜明的玩法而广受欢迎，前后陆续推出7款系列作品。

丰富的模式

本作共收录15种新旧模式，包括4种原有模式，3种复活模式，以及8种新模式。这些模式都非常容易上手，同时又不乏挑战性，某些支持双人对战的模式更是其乐无穷。



战国BASARA CHRONICLE HEROES

战国婆娑罗 豪华绚丽！

PS Portable PSP	本刊译名：战国BASARA 年代英雄		2011年7月21日
	动作	CAPCOM	4800日元	日版
	UMD	1人	容量未定	审查预定

由CAPCOM制作的人气动作游戏《战国BASARA》系列最新作《战国BASARA 年代群雄》最近确定了发售日，游戏将在今年7月21日与玩家见面。本作继承了曾经在PSP推出的《战国BASARA 战斗英雄》2对2组队对战系统，并追加了全新武将，全新游戏模式，还新增了空中战斗的这一全新要素，究竟游戏诚意如何让我们拭目以待。

新增战斗系统 空中战

空 空中 牵制技

每个武将都追加了飞行道具属性的空中牵制技，以前某些武将非接近不可的战斗方式也可获得改变。

空中制霸 一骑当千



←空中战成为本作主旋律。

使用不同属性的牵制技创造出有利的战况，合理利用属性攻击成为关键。

空 空中 防御技

前作不能在空中防御，本作改为不仅可以防御住空中攻击，地对空的攻击也可以防御，另外也有破防属性的攻击存在。

敌动我静 敌静我动

→只知道进攻是无法取得胜利的。



←本作将战斗延伸到空中不知道究竟是一个突破，还是只会沦为鸡肋。

空 空中 反弹技

在对手攻击命中前的时防御可以反弹敌人攻击，至于空中反弹系统在空中一样可以反弹，将对手弹飞造成硬直。

千钧一发 一瞬即逝



←把握时机最重要。

弹反在很多游戏中都有，想掌握就一定要多联系熟悉按键的时机。

天下统一战记

系列经典模式

官方把这个模式称之为全新模式，这说法只能针对掌机上的BASARA。



在本模式下玩家要选择一位角色开始自己统一日本的征程。

新瓶老酒 骗钱无极限

本次游戏不知道玩家究竟会不会心甘情愿的买账。

17年历史醇厚芬香、生物老师的眼中钉、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专

闯关族的家

"四月调考了，考不好就连口袋迷的PD大赛也参加不能了，求安慰"——"兜裆怪兽控"、"小·萝莉"安闲铃。

考试月终于来了，武汉15岁的安闲铃留言表示鸭梨很大，而在这危机一发的关头，山东16岁的反逆鲁鲁修和他的朋友杨小翔，却还在生物课上暗爽偷看DR的乐趣。考试月的冲击也波及到特约嘉宾——北京东城的"灰瞳狮子控"艾德桑曼丽，原本应该周三交的稿子，硬是活生生拖到了周五，虽然我已经一脑门子官司眉头皱的跟什么似的也只能对她说"哎呀这次真是不好意思，快考试了还要麻烦你，那么就辛苦你了"这样的话，一直以来利用课上时间、休息时间和晚自习时间支持电软的同学们，考试月辛苦了~不过我要说的重点在最后一句，上班族表示毫无压力。

闯家征集来信： 信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！





闯家成员交友录

姓名：丁宇团长 性别：男 年龄：19岁 QQ：820726753
地址：北京海淀民大附中 自我介绍：大毁灭同盟团团长

姓名：胡群 性别：男 年龄：15岁 QQ：1076127621
地址：内蒙古鄂尔多斯市 自我介绍：暂无

姓名：庞琨 性别：男 年龄：16岁 QQ：1324208563
地址：北京市丰台区 自我介绍：我是营养汁THEBOSS

姓名：曹越 性别：男 年龄：17岁 QQ：973488632
地址：江西省贵溪市 自我介绍：文艺青年

姓名：李爽 性别：男 年龄：22岁 QQ：710532436
地址：湖南省长沙市 自我介绍：暂无

姓名：陈永康 性别：男 年龄：17岁 QQ：84274003
地址：贵州省贵定县 自我介绍：电软饭

姓名：韩荣强 性别：男 年龄：20岁 QQ：823959905
地址：上海市宝山区 自我介绍：又宅又寂寞

姓名：ANNA 性别：男 年龄：15岁 QQ：892968236
地址：云南省昆明市 自我介绍：暂无

姓名：李超狼 性别：男 年龄：32岁 QQ：281250741
地址：北京市朝阳区 自我介绍：暂无



●前两天去国瑞城上课。时间有点赶所以在街边的小摊上喝面茶。就在这时赫然看到走过一位同学，手里拿着一本电软正在看闯家。内心油然出现了一种狗血的感动，尤其是看到自己那个拿着狮子的别扭小表情的时候XD
●很想看《关云长》。对姜文版的曹操有极大兴趣。可惜没有时间啊……5月的高三党乃们伤不起啊伤不起! T_T
●同桌是个有小p的幸福男生。从刚刚上高三就看他在课上噼里啪啦的玩。玩了快一年的，我第一次向他借小p玩，结果看见只有一个游戏——2k10。于是此兄异常镇定的说，这一年全玩它了。后来再看，此兄把自己球队调到各种最强，对方改成了容易级别……看到比我还苦的操作，我笑而不语。
●果然还是快歌赛高! 强烈推荐YUI的《again》。吐字已经赶上了手指拨弦的速度了! 基情澎湃的节奏啊! (我无意打错“基情”二字……XD)



5月的高三党

艾德桑曼利



【信件相关情报：三峡风光白色信封+奇怪为什么邮票贴在背面？两张保护森林邮票和一张不认识的什么鸟的邮票+294回函】

电软众小编（嗯，一个也不会落下），你们好，在这里给你们拜个很晚的很晚很晚的晚年，字极烂，请见谅，（实在对不起那几本字帖……），看电软短短三、四年，第一次写回函，原本说写一写我与电玩是如何接触的，但一时半会手边没有合适的纸，容不下那长篇大论，所以，这种荡气回肠的东西还是改日再说吧，位置不够了，快写不下，其实我一直对抽奖很感兴趣，一定要上闯家，因为我要向我的一位姓余叫什么东的朋友炫耀……

——湖北宜昌 韩启迪



艾德桑曼利：抽奖啥的很重要，艾德我原来寄信的时候也期待开奖能中啊〔当然没中〕，多寄信吧孩纸！这样几率更大啊……下次也把字帖寄来吧，码字没话啥的这是要闹哪样！？



蔬菜汁：难道是新宇体字帖？小编的眼睛都快闹不了~！熊孩子下次把荡气回肠的“与电玩接触”写过来吧！



小沛：这个余什么东的朋友没写过信来吗？很眼熟啊。



肥皂：欢迎余什么东同学加入！



赤银：我这里有信纸，你要不要？【不怀好意的笑】



宇多田：除了信纸我还有纸巾，你要不要。【不仅不怀好意，而且眼神也怪怪的】



莫邪：楼上内两个，给我差不多一点！

余什么东你也写点什么过来反炫耀一下吧！



【信件相关情报：QQ留言+一张基情四射的合影照】

生物课上的一场交锋：这是一个天气阴沉的星期一上午，我在此碰上了一生中的宿敌！一个秃顶、戴着金丝眼镜的四眼仔——生物老师！我们之间发生了激烈的交火！这是一场激战！发生在今天上午的第一节课，当时我正在看给力杂志电软，那个四眼仔没有讲课而是让我们自己复习，然后他就在教室里转来转去。真是可恶的家伙啊！说什么自己复习效果更好什么的鬼话！明明是自己不想讲课想偷懒吧！但是最主要的是：你这样转来转去很妨碍我看电软呀！结果他每经过我这里我就把电软藏起来，他一走我就再拿出来接着看。真的是很麻烦啊！就这样过了20分钟后……那个秃顶的四眼仔走到我跟前然后用他犀利眼神盯着我，我盯着他，然后他阴险的笑了一下，我心中一惊：他发现了！果然，他把手放在我的肩上“温柔”的给我“按摩”着（掐来掐去）让我舒服的直咧嘴……然后他说“XXX你在干什么啊？”我说：“没干什么……”四眼仔：“那你在藏什么啊？”我：“没藏什么啊……”四眼仔：“哼哼，不说实话是吧？”（忽然他把手用力十倍的给我“按摩”……）我：“哎哟喂……我就是看了一会书”四眼仔：“什么书？”……我只好把电软乖乖的拿了出来……他拿起来看了一会之后马上果断的开启了“痛骂”加“讥讽”技能然后就……（请自行想像）……嗯，他果然是我一生的宿敌啊！没错，就是那个长着个马赛克脸而且秃顶的马赛克四眼仔！我一定会拿着电软回来的！！！

“叛逆的鲁鲁修”的留言:嗯……由于现在上高二了没有太多的时间，所以我昨天晚上才翻开294期电软，在我看到“蔬菜汁的观察日记”的时候我竟然看到了我的名字！嗯！没错！我就是那个名字拉风的“叛逆的鲁鲁修”嗯嗯！绝对不是本人！看！有个拉风的名字就是好！

“杨小翔”（网名）的留言:最近很忙吧！工作辛苦了！（拍肩）话说本人作为一名DR的新读者，可是很挺你们的哦。嗷嗷！我们这里就只有卖一本DR，就一本哦！这还是被新时代好青年叛逆的鲁鲁修让书店老板订购的。不过我可有福了，一直蹭某叛的DR。嘿嘿，他就只有望天的份了！！！为了某叛不继续望天，因此决定从300期开始购买DR，实在是抵挡不住闯家的诱惑。

——山东潍坊 叛逆的鲁鲁修&杨小翔



艾德桑曼利：大家都在课上看dr呢……看来我果然不够潮啊哈哈哈……当年被没收了一期漫画，等不再出版的时候，内老湿很蛋腚的告诉我给扔了……泥煤啊！同样经历有木有！？



蔬菜汁：我那时候的宿敌可不止生物，还有语文、英语、数学老湿呢~



小沛：对老师还是要心存尊敬的，不过没收电软就不对了。



肥皂：我在想，这封信被老师看到会怎样啊。

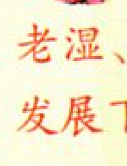


赤银：反逆的露露羞同学你好，下次记得把这本书给老师看。





宇多田：两位小同学V5，加油。



莫邪：生物老师……怎么看都是BOSS级别的啊，建议下次组团刷。

老湿、鲁鲁修、杨小翔……这剧情会怎样发展下去呢？让我们拭目以待吧。



●本期手札主题是“收藏”，包括汽车模型收藏、古董收藏、相机收藏以及游戏收藏。
●首先，汽车模型收藏，我最近新产生的兴趣。门外汉的苦恼就是自以为开始进入这个圈子，却发现买的东西根本不入流。一个好的车模最低怎么也要小一千块，看看我那两个加起来才500多的“藏品”，想想我今后的生活，这个爱好真的不适合我。
●其次，古董收藏，我梦想能够涉足的领域。前不久和一个混迹于古董收藏界的朋友聊天，得知这一行“水太深”，即便我已经知道假货非常多，但现实比这还要残酷，据说连国内顶级的拍卖会都难免会掺假。算了，这个还是不适合我。
●再次，相机收藏，我一直以来的爱好。这个烧钱的玩意儿让我深刻了解了“摄影穷三代，单反毁一生”的真理……
●最后，还是游戏收藏靠谱，例如全要素收集、全奖杯收集等等，省钱啊!！



我要是个收藏家该多好！

小沛



●其实我叫苍天……。
●最近相当不在状态，浑浑噩噩的，给各种势力添麻烦了orz
●五一假期很失败……有些事情不想做的话，果然无论如何努力也是做不到的。
●图便宜买了套散装黑猫大黏土……结果出现两只左臂、没有右臂、少了一只手、丢了两只蝴蝶结，外加各种小瑕疵……果然我还是等再版再入一只好了。
●再次发现亚MA逊上的打折物好便宜……于是预订又多花了数百的某人躲在角落默默戳手指。
●必赢客吃腻了……于是又想不到有什么好吃的被迫减肥中……明明再减就要没了orz
●好想休个长假，在家悠闲地睡觉、打游戏、看动漫……好羡慕那些被父母劝道"在外面飘累了就回家来，俺们养你"的孩子……虽然咱的自尊不允许吧。
●如果下周我还活着……那么我将是新的赤银了。
●下面这家伙是干什么的？我要装作不认识他么？是谁把我放在这里的？呃……荀麻疹orz



苍天已死……

赤银





【信件相关情报：灰色牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+297回函卡+霸气外露照片一张】

电软从PS时代一直陪我走到现在，已经成为我不可缺（匿名小编找错：磊哥你这块儿把"缺"写成了"却"字我知道你是故意的，这么写确实很有型，但是杂志上只好先改一下你包涵一下）少的朋友！每次有游戏不知道怎么玩了，看看电软就全解决了！希望小编们大家一起努力让电软成为中国第一的游戏刊物！我会一直支持电软的！希望电软也能有读者见面会，和读者多交流！

——辽宁沈阳 徐磊


艾德桑曼利：磊哥，我是楼下的蔬菜，我来客串的，不是诚心找茬，小曼利最近有点状况，不能回复你精彩的信件内容，请你原谅，【鞠躬】。

蔬菜汁：磊哥，谢谢你的支持，照片太酷毙了哦耶！不过胳臂上内个是火罐儿吧？

小沛：啊，比我年轻的时候还是差一点。

赤银：我的氪金狗眼……我的马达加斯加狐猴眼……我的……

肥皂：磊哥你好，磊哥保重，磊哥再见！

宇多田：我是我首先发现你身上的火罐儿印的！咱不带这么拉风的……

莫邪：【两眼盯了许久】，身材不错啊小磊子~！

磊哥纯爷们儿铁血真汉子！



【信件相关情报：写着"拆开你就输了哇咔咔"字样的信封+呼伦贝尔草原邮票+3张回函】

最近整天抱着小P玩大蛇无双，深陷其中无法自拔，最好用的人物吕布和那个拿着镰刀割草的就不说了，其实还发现大乔和女忍也出奇地好用，最爱的还是蓝丸同志，无双的收招动作就是帅！棒！升华了！还有一个原因让我整天割草，为了满足一些男性man的需要我决定把左右女性的五张壁纸打出来！然后就……咳咳！后面就不说了，淀姬的已经打齐了，so beautiful，小沛我也是无双饭啊，还有七曜，来抱一个。因为过节没能抽时间把信寄给闯家，我承认有罪，所以这次一下寄了3张回函，很震"精"吧？

——北京丰台 庞琨


艾德桑曼利：庞琨读者，对不起，正在回复你的是"艾德代班"蔬菜汁，她因为学业的原因或者网络的原因没能写好这封信的回复，给你添蘑菇了。

蔬菜汁：啊，你只是为了那五张美女壁纸才打这游戏的吧喂！

小沛：终于找到一个无双饭，这边的大师会感动的。

赤银：大蛇无双……什么年代的游戏了？记得那时我还在上学。

肥皂：大乔是位好同志！

宇多田：大乔，女忍，果然好品味。

莫邪：楼上你们给我适可而止一点呀喂！

你得了无双综合症了少年，这是病，得治！



【信件相关情报：天津师范大学50周年校庆纪念信封+曹冲称象邮票+294回函卡+一封长信+很奇怪的画】

个人简介:北京市海淀区民大附中"大毁灭同盟团"团长，外号儿"DC"。开场白:"在校住宿真爽，尤其是有小P和小N在身边的时候……（力挺西塞，反对珂拉！力挺LOLI，反对女王！）毁灭世界需要的是什么？——气势！正文:好久不见了，因为高三比较紧，所以也很久没看电软了，记得上一次写回函还是木叶头子……呃，木头叶子当家的时候……（至闯家的信标准开头格式）。本团长终于也迁居北京啦！可惜家里的PG和DR堆得跟自己一样高了，没能带过来，不过从今天开始本团长要恢复每期回函必读的好习惯。作为大毁灭同盟团的团长，我追求毁灭世界的力量，所以来到北京求学。话说本来高三压力挺大的，可是过了几天"玩累了学会儿习放松放松"的牛X生活后，没事再看看电软，基本已经回到正常状态。P和N还是要封印滴，电软还是要看滴，再努力三个月，争取考个好大学吧。附上的画是大毁灭同盟团的团徽，本团简称DC团（Destruction Catastrophe）各位小编大可放心，本团绝对是正义的味方！只有毁灭世界的力量才能拯救世界，而我们正在寻求这种力量。这种力量大概会是一种心灵的力量，而重拾电软也使本团长的某种气势再生。还是那句话，感谢电软陪我走过这么多年，相信我们能共同进步！最后说说本月心得：金手指牛X，BUG更牛X，（小编蔬菜汁友情提示：下面句子超长而且没有标点，要做好一口气读完的觉悟，任何时候都要抱着修炼的心态才能担起拯救世界的责任，少年~你行的！）继本团长开着金手指无敌状态还是被洛克人ZX里的隐藏OMEGA硬是用究极BUG刀砍掉半管儿血以后，《重装机兵3》中锁定了无限弹药和无限会心一击的我再次被大机器人打成光棍……BUG……都是BUG……纠错与反思：我错了，本团长不应该在语文课睡午觉，在数学课看电软在英语课发短信在自习课写回函，我错了，本团长不应该把《重装机兵3》装入NDS，不应该打穿一周目，不应该打穿二周目……我错了，本团长不应该在清华园打P，在北大食堂玩N……我错了，本团长不该花200大洋买二手DS，不应该开金手指刷100倍经验，不应该在数学卷子上写2+3=6

——北京海淀 永远的丁宇大团长


艾德桑曼利：看到你如此基情洋溢自我燃烧身先士卒鞠躬尽瘁死而后已大无畏极具我朝风范的勇敢精神的发言后、团长乃肿么了？〔←这女人也疯了〕

蔬菜汁：喂！团长，把你那毁灭世界的力量匀一点儿给我吧，这期稿子闹不住啊~

小沛：大毁灭团……一定不要做触犯国家法律法规的事情啊~

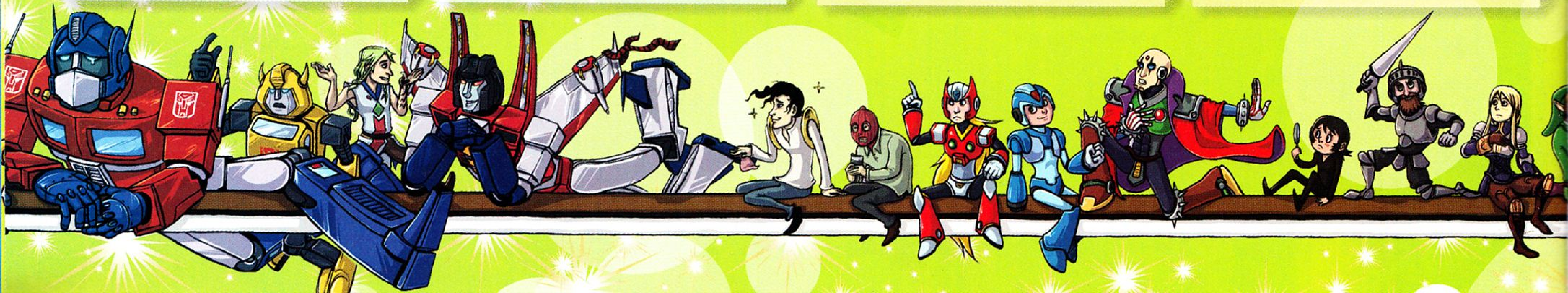
赤银：话说，GF什么的（Golden Finger）最讨厌了……

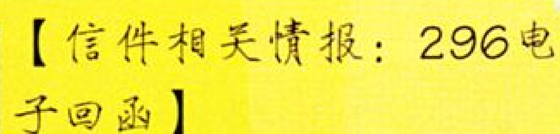
肥皂：听着真有犯儿，毁灭世界~！

宇多田：这团到底是干什么的？

莫邪：喂，团长桑，毁灭团有腐女没？【盯】

你刷太多遍重装机兵了偶尔也试试LOVEPLUS吧喂！





【信件相关情报：296电子回函】

我的标题是《大爱肥皂》！

看到这个标题肥皂兄是不是感到背后一凉菊花一紧？其实没关系的，我已经32岁了，已婚。没啥非分之想了呵呵。在闯关族里也属于另类的大叔了…喂喂喂~我不是说你哦~菜汁儿叔~~

很久以前上中学的时候，那时候还是486玩《三国IV》的年代，我就开始正式接触游戏（以前红白机时代还啥都不懂呢只知道胡蹦乱打），至今为止已经快20年了。去日本读书的时候从PS开始玩起，一直坚持到今天P3&360次时代"全机种制霸"（什么？Wii？抱歉！核心玩家对某堂无爱）。有过一台在日本买的PSP2000，出差落在飞机上了…NDSi倒是日本原装的，年末抽奖得的，但是….我真的对某堂无爱啊（欲哭无泪…）

到今天，平时工作繁忙已经没什么时间玩游戏了。一星期能有一天的Game Night还是拜老婆大人的恩赐（容我此处掉下两滴鳄鱼的眼泪）。真的感觉到玩起游戏来，那种不用考虑生活工作的事情，在虚拟世界中实现自己梦想的感觉太轻松了….看到闯关族里大部分都是十几岁的小后辈们，我想说——好好玩游戏~真的很奢侈，你们多珍惜现在的时光吧。

订了今年一年的杂志，每期来到以后都细细研读。很多游戏已经不用自己玩，光看看小编们的评述和攻略就已经十分过瘾。在此真的谢谢你们，不光给闯关族，也给我这个上班族带来了久违的单纯快乐。

小编里一个个都是语言生动幽默诙谐，想必生活中也是积极向上阳光无限的小生靓妹。当然除了某大叔（斜眼ing..）。

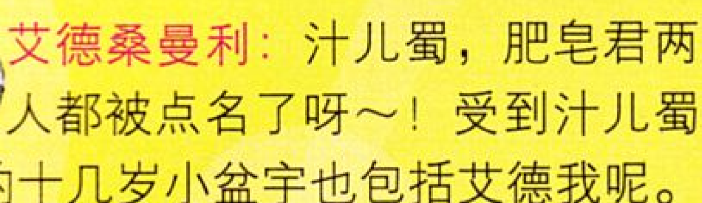
我可以正式的说，我大爱肥皂。皂兄（此处表示尊称不代表实际年龄）的文章太合我意了。我也是一个军控，喜欢各种武器装备军事历史，皂兄介绍的各类游戏和皂兄对各类游戏的评说居然都和我完全一致，看来如果在生活中相见俺们也是能成为游戏挚友的那种。特别是之前皂兄的文章《光环：致远星》的评价，大气磅礴历史感浓厚，可见皂兄玩这类战争游戏已经不局限于枪枪入肉的那种初级水平，而是关注起战争后面那些深沉的历史和血浓于火的战友之情了。与我心有戚戚哉~

本期杂志封面就是《盘点游戏中的特种部队》，此类文章是我的大爱，还没翻开就已经知道必出自于皂兄的手笔。等到细细拜读之后，不由得感叹，皂兄，你那Task force141的酷帅造型，你那专业的军事知识，和你主导的欧美铁血游戏类型，都已经成为我每期电软必读的项目，以后谁要再说你没有存在感我就…我就…（再次斜眼看某叔…）

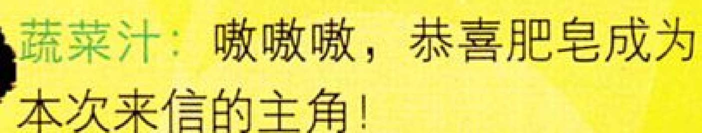
某叔：其实你最逗了，一个编辑部的老大哥，大家都喜欢和你开玩笑，肯定也是为人随和，经常照顾小后辈们的那种，前面说了那么多其实我也很喜欢你。像我们这么大岁数的人还能战斗在游戏的第一线，去做自己感兴趣的东西，这份儿精神就已经值得钦佩，容许我向你致敬！

皂兄！汁儿叔！加油吧！

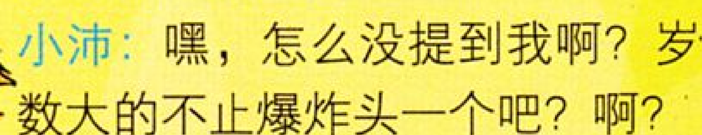
——北京朝阳 李超狼



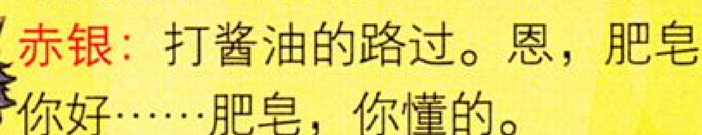
艾德桑曼利：汁儿蜀，肥皂君两人都被点名了呀~！受到汁儿蜀照顾的十几岁小盆宇也包括艾德我呢。〔蹭关系ing…〕不管多大年龄其实都可以沉浸在游戏当中的。只要是还有追求快乐的心，无论什么时期的人都可以的！



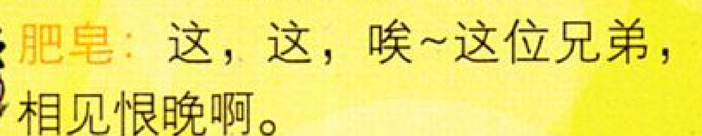
蔬菜汁：嗷嗷嗷，恭喜肥皂成为本次来信的主角！



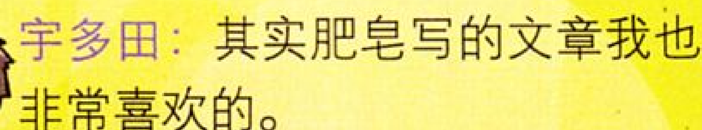
小沛：嘿，怎么没提到我啊？岁数大的不止爆炸头一个吧？啊？



赤银：打酱油的路过。恩，肥皂你好……肥皂，你懂的。

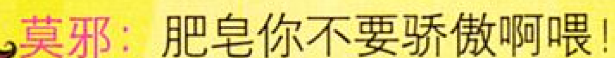


肥皂：这，这，唉~这位兄弟，相见恨晚啊。

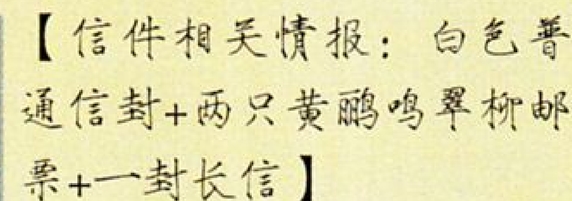


宇多田：其实肥皂写的文章我也非常喜欢的。

莫邪：肥皂你不要骄傲啊哏！



肥皂~终于有人注意到你了~铁树也能开花啊！



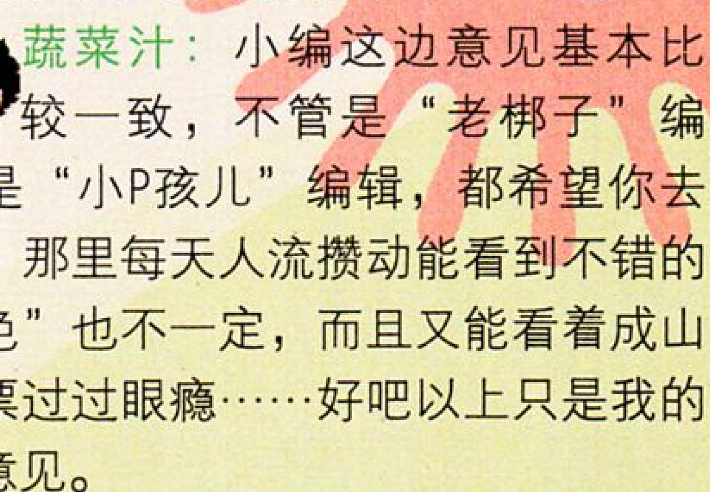
【信件相关情报：白色普通信封+西只黄鹂鸣翠柳邮票+一封长信】

小编的话：内谁你的长信没有署名，抑或是写着名字的回函卡被人拿走了，所以我猜你可能应该是李爽。正文，以前不知写什么，现在不知写多少好，今年是大四下半学期，6月份就大学毕业了，面临人生选择，1，深圳某知名国企的营销储备干部；2，家乡（一个县级市）中国银行的职员。不知该选哪份工，都是自己应聘找的工作，家里基本分成两派，爸希望我出去，大城市，视野开阔，起点高，机会多。最重要能锻炼自己，在家贴着父母，依赖性太强。妈妈希望我留在家乡，一来在她身边，一般母亲都念着仔，二来银行工作稳，在外面如果混得不好，后悔都没用。我现在也犹豫，希望听听你们对大城市生活的看法。

——湖南长沙医学院 李爽

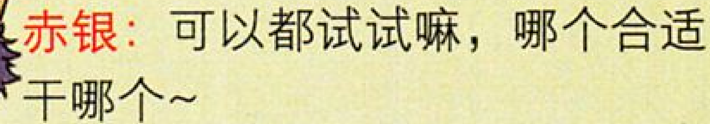


艾德桑曼利：连大学还没上的人对工作真没啥发言权。不过大城市的生活嘛……真心的拥挤啊。people mountain people sea……就帝都而言，别说房子了，连车都买不上……—_—





蔬菜汁：小编这边意见基本比较一致，不管是"老梆子"编辑还是"小P孩儿"编辑，都希望你去银行，那里每天人流攒动能看到不错的"景色"也不一定，而且又能看着成山的钞票过过眼瘾……好吧以上只是我的个人意见。

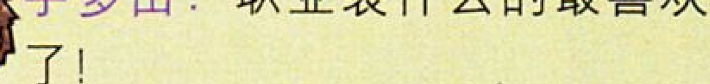


小沛：两个职业看起来都不错。



赤银：可以都试试嘛，哪个合适干哪个~

肥皂：银行是个好工作！



宇多田：职业装什么的最喜欢了！



莫邪：银行里有很多"职业装"吧……【YY中】

刚才为您服务的是0……1……1号蜀黍，请您为他的服务打分~

●最近好不容易有几天休息时间，可是无奈再次对游戏产生了抵触情绪，看着手中积压的游戏却怎么也提不起兴趣去玩，相信这是所有玩家都遇到过的情况吧。

●PSN瘫痪多天，加之上面说的抵触期，最近游戏进度几乎为零，希望在五一前可以有所好转。

●小熊终于对3DS下手了，现在价格也刚刚好，网上说的尿屏没有想象中的夸张，买机器的时候稍微注意一下就可以。

●最近认识了一堆PSN好友，奖杯比我只多不少，看得我这个奖杯控鸭梨很大，目前正在考虑我是不是也应该找几个白金神作刷刷了……

●距离好友的婚礼还有一个月的时间，这意味着还有一个月我就可以见到小驯鹿了~

●圣衣神话这东西果然是纯观赏的，还是高达模型好，没事还能鼓捣几下，以后还是乖乖收模型吧！

●Z53Z和356这两座大山挡在面前，不知道何年何月才能白掉，有一位好友已经把356三白了，我表示这世界什么样蛋疼的人都有啊！！！

●五月目前只有FF012的中文版一款游戏要买，争取这个月不要加入月光族，不过希望不大……求加薪，好吧！当我什么都没说过~

●好久没有说足球了，最近欧冠杀的正欢，我希望最后决赛可以是沙尔克04对阵皇马，最后劳尔绝杀，但是理智告诉我这样的情况很难出现，毕竟挡在沙尔克面前的是红魔曼联；另外我文最近实在不给力，唯一欣慰的就是皮队的出色表现，目前意甲总射手榜排名第八，加油皮耶罗！

●最近某脑残撞人之后杀人的案子搞的沸沸扬扬，这么简单明了的案子居然能扯淡扯了这么久，不得不佩服现在的XX和XX还有XXX，另外提醒大家不要高兴太早，关键的二审结果怎样谁都说不好，而且目前就二审的相关事宜没有任何消息，难不成打算过滤掉今后的事情吧？



游戏抵触期再临…… 宇多田



新时代好青年叛逆的鲁鲁修——掌机全家福



【信件相关情报：朴素的白色普通信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+292回函卡+好几页长信】

第二次给闯家写信，虽然第一次不给力没有登，但是我心里还是很基动。上次我寄得信没有登，不知是邮政的问题还是小编的问题，还是我的问题，就不得而知了。也许是我的字太烂，还是不够精彩，所以今儿斗胆我就再试一次，一定要登啊！俺在这里期盼着乃呀！看着我的眼睛，我的眼睛！抱歉，眼瞪得太大，好痛！以上是"甘乐"我的小小开场白，上期蔬菜你的专栏很有意思，没想到蔬菜的多重人格也这么严重，跟赤银一样，加油，好好搞！热血沸腾吧大叔！【拍肩】小沛，说你呢！别装傻！自从汁叔领了闯家，没看小沛你有所动作呢？最近一直低调出现，使得汁叔的话越来越多了。肥皂和海K，自从你们有了专栏，还是挺活跃的吗！怪物猎银，和海K一起搞基的片段至今还历历在目，祝你新的一年打出顶级装备。莫邪，"甘乐"对你深表同情，作者万绿丛中一点红想必真的很有压力，"甘乐"看到自己邪姐进入闯家以后一直低调出现，不知日后会有所动作，加油！【泪目】

——黑龙江大庆 李润泽（甘乐）

艾德桑曼利：楼下的人不要这么蛋腚的只说一句感叹啊！这让我这个没话找话的码字废压力山大啊！！不过，这个红色小标签还真是让人凌乱啊……〔小盆宇你总之没有白期待，嗯〕

蔬菜汁：我热血沸腾了~嗷嗷嗷！

小沛：【装傻】，幕后人员就是要低调低调~

赤银：啊咧……为什么我都记不清了？猎银是个毛啊？

肥皂：我会活跃下去的~

宇多田：专栏什么的最讨厌了！搞基你妹！

莫邪：楼上你撅什么嘴，你是在炫耀吧喂！

不好意思你的回函掉到桌子下面现在才看到~

造梦的人，听歌的人

●我喜欢把自己的爱交托于梦境与旋律，我热爱摇滚，愤世嫉俗，但是我只唱情歌不爱看坦克。我爱一切美好的事物，即使未来即将变成一片混沌，即使我们永远要这样懵懂下去。不过没有关系，我们可以一直这样胡言乱语下去，在短暂青春的庇护下。

●在生活的狗洞中匍匐前进，在漫长的岁月中不知疼痛的被生活压榨的一无所有。有时候我会去幻想，一个脆弱甜美的白日梦。一小撮志趣相投的小青年儿凑在一起做着同样的梦，用相同的方式去实现相同梦，大家围坐在火堆旁，热火朝天的讨论，互相安抚荆棘丛生的内心，分辨好的与坏的并赋予它们存在的空间，磨练精神所化的利剑与盾牌。

●听到消息兴奋激动；对真实性产生质疑；登录主流媒体网站求证；搜索各种数据分析；开始调侃恶搞；寻求深度分析文章。就最近这个地球上发生的很多事，我们是否应该按照以上程序来进行大家都容易接受的无厘头式理性认识呢？另外，崇拜恐怖分子的人还会对生命抱有崇敬之心吗？

肥皂

曹越和胡群的画

【信件相关情报：小型灰色信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+295回函卡】

我第二次回家了，不知道3月4日寄得回函卡你们收到没有？一定要登啊，看在我每次都给你们寄画的份上，让我进次家吧，昨天3月15日我们这边下雪了，她也转学了，还真有点舍不得，众编们曾经有过这种经历吗？好了，说游戏，我很看好NGP，不知道家里有没有和我一样喜欢NGP的。

——云南昆明 AnnA

艾德桑曼利：AnnA，转学生的故事很精彩，不过艾德君没有看到，由于网络原因或是学业，这次没能赶上回复你，我是艾德临时代班蔬菜。

蔬菜汁：记得我小学时也经历过同桌转学，心里很不好受，不过没过两天就和新同桌搅熟了。

小沛：转走而已，这有什么大惊小怪的。

赤银：转学生……不错的素材啊……

肥皂：转学……一直以来转走的那个人都是我。

宇多田：有人转过来的话会热闹一点，尤其是美女的话~【舔嘴唇】

莫邪：转来男生帅锅会好一些。

有想对她说的话，就写下来吧

五月的鲜花开满了田野

●今年过得好快，不知不觉5月份就来了。想想4月份的时候头半个月还穿绒衣，后半个月就改半截袖了，真是让人感觉老天爷跟人开玩笑也没个限度，不过与某留学爱尔兰的同学遭遇的极端天气相比，我们似乎幸运多了不是么。

●都说华北地区蔬菜滞销，小油菜5分一斤卖不出去，为何我昨天下楼的时候菜价还是1块多呢，土豆居然3块！卖不出去的菜在哪儿啊，我咋没见着啊！

●前两天网上对志愿者拦车救狗议论纷纷，之后又看到一帮为鸡鸭鱼猪牛羊争取动物权利的好事者们围攻反对吃猫狗的人，我只想对那些打嘴炮的看客们大呼一声：哪儿凉快哪儿挨着去！人家好歹有个实际行动，你们干嘛吃去了？有本事去拦肉联厂的生猪车去啊，你真去拦我就真挺你。

猴子

【信件相关情报：很大的白信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+信、画、297回函卡】

话说本人死党近期迷上了《胞子》（可以捏人形的），结果咧，他首先捏了一个菜汁，那叫一猥琐，然后又捏出了莫邪和小三等弱女子，……（以后文字少儿不宜）……相信大叔你看这封信的时候一定又在挖鼻吧？菜汁你少看些"生活片"吧。宇多田，给你介绍个叫Michi的妹子，唱的也不错，菅原纱由理我觉得也不错，而且最郁闷的是你喜欢Michael也太内敛了……吾大呼："MJ是最猛滴！"（即使你用大刀斩我我还是这么说）莫邪酱，这里我特地准备了一份大礼给你（我生日还送礼给别人……感觉有点缺心眼……）当然是丁哥的肖像！

——江西贵溪 曹越

艾德桑曼利：曹越读者，曼利代班蔬菜汁向你问好，她因为正在上高三，不能给你写这次的回复了，残念。

蔬菜汁：比我晚4天生日，也算是有缘吧少年~

小沛：我也很喜欢听歌，比如纵贯线，百听不厌啊。

赤银：为什么莫邪和小三儿后面是少儿不宜？捏得太抽象了么。

肥皂：《胞子》……听起来不错啊，有机会试一下。

宇多田：听HIKKI的歌还不够么，菅原纱由理的歌我也听啊，FF13哈可是被感动的那一拨人！话说对于MJ，一切的感情都在心中，我永远的国王，不需多言！

莫邪：MJ……两眼直勾勾盯着窗外，若有所思状……

你看太多生活片了少年



电软官方博客 留言摘录

时间的终点

咳，这次不能错过啊，所以……忙里抽闲还要留言！（其实每天都在偷偷用手机看），现在离高考还有47天，很奇怪，反而不像以前那么肯学了，一模也考完了，不好但也没坏到要疯的份，心里也踏实下来，大学会是什么样呢？小编们大学生活是怎样的呢？等我到大学了电软会不会有新变化？反正又可以天天玩游戏看动漫了，希望我的人生能够永远这样啊，额，人生中所谓的恋爱也可以名正言顺的开始了，啊，好期待，好想来一次L+一样的爱情，让我一直进行到底！（前提+希望：考上好大学）留完言敢紧补作业去~

蔬菜汁回复：

啊，读着时间终点你的留言，我其实一点儿也不羡慕马上就要进入撒花儿状态的你……如果让时光倒流的话（啊，你已经羡慕地开始回忆了喂！）还有你期待的L+一样的爱情，这个要求也太高了吧，不是说要求越高就会失望越大吗？那么你不妨把要求降低一些，祝你有机会的话来一次《生化》主角里昂与丧尸那样暧昧关系的爱情，最后祝你们幸福~

飞啊飞啊坠

电软在生存模式下终于闯到第三百关了！恭喜！奇怪为什么明明是心潮澎湃，可却是一时无语，像被噎住了喉咙呢……什么时候紧张，可千万不能在这一刻紧张！这一刻，犹如高考揭榜，犹如老婆生孩子，犹如起床穿袜子……总之我要勇敢！好了冷静一点了。我并非故意情绪激动，没办法，作为我世界上最喜欢的杂志，错过了一百期，目睹了两百期，这次终于到了新的里程碑三百期，总有种此去经年、岁月如歌、伴我成长的温馨滋味。想都没敢想过自己会活到超过二十岁，想都没敢想过会有自己的话被登在电软上，想都没敢想过可以和电软小编聊QQ……又扯远了……其实我想说，为什么在凌晨三点四十分坚持不睡也要给电软留言，是希望给出我的力量。没错！是力量！哪怕我只是一个微不足道的小白读者，我也要让电软的小编们知道，有好爱好爱电软的人一直在这地球上和你们胡搅蛮缠，一直因为你们更爱游戏，因为游戏更爱闯关族的一家子，更爱电软！虽然我不擅长走真情流露的路线，抱歉今天就让我走一次吧……

蔬菜汁回复：

看到凌晨3点不睡觉还在留言，并且写下了一些看起来很让人心潮澎湃话的飞啊飞，就和你没想过可以和电软小编聊QQ一样，我也没想过居然能成为电软编辑……让我这个微不足道的小白编辑和你这个微不足道的小白读者一起努力吧~

最接近恶魔的人

自从闯家加入了眼力大考验我就从来没找齐10处错误......是不是我太笨了呢.....

蔬菜汁回复：

完全都是这边编辑的责任，说得更直白一些，是制作这个眼力大考验图片的小沛的责任，每次他做这个图片都吭哧吭哧的，我看他把难度设定那么高完全都是针对你，你就把接近恶魔的那些技能都冲他丢过来吧，不过准确率一定要高不要误伤，因为坐在他旁边的是我~

漫[r空

不知道为什么看到这期杂志的期数我就莫名的想说只要：“只要299，电软莫邪（？）带回家，”下一期就是300期了。激动啊，马上就能看到焕然一新的电软了。如果有条件的话300期我要入手3本！！！哈哈，真的哦相信我吧，作为我为贵刊多增加3本销量的英勇帅气酷毙轰轰烈烈的举动下，300期一定不要让我失望啊！！！约定哦！马上要考试了顺便求电软的圣光庇护，还有MUVLUV专题跟上期的一样赞哦。

蔬菜汁回复：

299送莫邪这个广告词太风趣了，不过她看到这个瞪了我半天呢~

《电软》回函卡讨论话题

话题1：你认为本期3DS和NGP的性能对比谁更有优势？为什么？

梁朝 北京昌平 任氏的游戏理念往往容易让更多的人喜欢上玩游戏，这回的3DS一改往日游戏画面不给力的常态，又有众多3D游戏大作的加入，对于裸眼3D的加入也让人对之更多的期待，再看NGP，强大的性能继承了PSP系列的传统，不少新元素的加入也让时尚感倍增，但毕竟价格未放出，也不好断言谁更有优势。

王佳婧 四川成都 索饭的依然买NGP，任饭的依然买3DS，尝鲜的买3DS，对此不发表任何意见了，纠结是买PS3呢还是买NGP。

暴走兔 辽宁盘锦 果然还是3DS吧，NGP太过了点，那个性能想全用上太难了，3DS的都费劲，其实我在想3DS有任氏游戏在，不怕抢不到市场。

李爽 湖南长沙 这个问题还真不好说，看谁更有优势，要以某一个标准为判断依据，以前人们（包括sony）以机器硬件性能为掌机（同样包括家用机）为优秀和劣势的标准，认为机器配置高，制作出的游戏画面好、素质高就是优秀。但老任用NDS系列和Wii否定了这一传统看法，低端的硬件同样能“玩出一朵花”出来，出人意料的点子、创意和新奇的玩法，这比高画质的游戏更能抓住players的心，毕竟游戏是用来玩的，不是看的。

陈永康 贵州贵定 对于好几年内购入不能的我来说，真的够扯淡，个人两面都不支持，从我的角度来说，这让刚成为双机党的我情何以堪，但是从大众的角度，还是得公平说说，优势问题，得分区（众人：又不是3DS、分你马赛克啊！），对国外玩家来说，裸眼3D以及游戏阵容不用说，是致命的，连央视都有报道过，可见一般。在国内，很有可能延续前代掌机的情况，NGP在国内呈现一边倒，从贴吧、论坛、QQ群的内容就显而易见，对了，还有上期的“期末考场”，3D什么的，普及开来要有一定的过渡期。

AnnA 云南昆明 我敢脚我更Like NGP，因为我是索饭，打算明年年初收红包入手，双触摸屏看着都给力，希望黑客大神先不要破解，我可是打算用最少的钱去收购（流口水中），之余3DS嘛！我只看中这小子的摄像功能，拿来当“三弟”相机还是挺屌的。

话题2：你最希望3DS上推出的游戏？哪个游戏3D后更精彩？

梁朝 北京昌平 希望《零》系列出在3DS上，相机的镜头中显现出的效果通过裸眼3D的表现一定更有代入感。

王佳婧 四川成都 球类、竞速类的应该不错吧？哼哼……改天把表弟的3DS和Wii都借来玩儿，（邪恶表情）。

暴走兔 辽宁盘锦 怪物猎人3D，100%会出，怪物猎人3D化以后，操作性一定更强。

李爽 湖南长沙 作为无双fan，当然是战国无双和真三国无双3，一般是ACT、FPS这类游戏3D化才更有临场感吧。

陈永康 贵州贵定 XX，XXXX，XXXX（注，此发言已被自动屏蔽），这类游戏3D化后自然更为精彩，唉，虽然从来没玩过。

AnnA 云南昆明 我希望3DS上把FC的《魂斗罗》原封不动的变为《魂斗罗FC 3D》，这一定很好玩，《魂斗罗》这么经典的游戏不得不把他变为《魂斗罗FC 3D》

蔬菜汁 北京东城 最希望推出的游戏是《LOVE PLUS》，相信这个游戏推出3D以后更为精彩，最后祝游戏早日推出。

龙哥热线

本周龙哥依然缺勤，由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 想问一下PS3slim与XBOX360slim破解详情，越详细越好！如果龙哥可以在万忙之中解答，希望将答案直接发到本人信箱中，感激不尽！

（网友“必胜客”）

A “必胜客”你好，我是代班龙哥“蔬菜汁”，说实话接手龙哥热线栏目让我倍感压力，为了得到真理我只好从同事口中探求，同事们都用实际行动来支持我的工作，有说“起开！”的，有皱眉捂鼻的，有直接跑开的。好不容易从其他途径，PS3方面是这样，3.55可以伪装、破解玩D版，另外使用PS3主机玩D版不仅会毁伤机器，而且还会在你心底萌生永远抹不去的罪恶感；XBOX360新版主机是这样，虽然不会三红只会一红，而且几率非常低，但是破解方面还没有完美，还是那句话，玩D版会让你的心灵萌生永远擦之不去的罪恶感，询问过学识渊博的老人，即使在胸口左上方相应穴位涂抹“金鱼”牌洗涤灵也不能完全治愈。

Q 话说在纠结PS3上网球游戏该买Top spin4还是VR网球，貌似说以前是VR做的好，但最近Top spin崛起了？每期《电软》我都会买，如果过10本没看到，我会做小草人诅咒你，这是约定。

（上海浦东 无规矩）





↑《VR网球》与《上旋高手》对比图

A 我们就言简意赅地说吧，《VR网球》更爽快，而《上旋高手（Top spin）》更真实。《VR网球》的手感偏软，据说新手十分害怕发球局。两款游戏一直以来，就像是悟空和贝吉塔、索尼和任天堂一样相互竞争的存在，当然，双方每次交手时互有胜负，为了将对手彻底掀翻再踩上一只脚，他们互相都在不停修炼。证据就是《VR3》为了凸显真实性而削弱了网前截击，而《上旋3》则把真实性扩展到创建新角色时甚至可以加入麦克泰森的纹身，作为一本本应持有中立立场的游戏杂志编辑来说，这把裁判的指针偏向哪一方都不公平，希望你能根据“代班龙哥”蔬菜的回答做出自己的判断。另外，如果你的小草人已经做好了，请写上小沛的名字，因为他和宇多田联机3DS的时候大吵大闹影响到我写龙哥热线了。

Q 龙哥好，我又有问题了。往后准备存钱买一台新游戏主机，当时不知道等PSP2好，还是买PS3。难抉择啊！听说FF7要在PSP2出复刻了。消息真实不？真的话我想买PSP2比较合我意。

（读者漫[r空]）

A 你好漫空，PS3是连接电视的家用机，而PSP2则是一款时尚拉风性能卓越的掌机，根据PSP2的官方数据，他们已经说可以达到PS3的效果了，如果这情报真实可信，那么你在问题最后做出的选择已经非常明智。另外，FF7在PSP2复刻的消息只是传言而未经证实。

Q 高考后想入手PS3，从哪里买合适，正版游戏去哪里买，通州不知道有卖正版游戏的地啊；不知被破解的主机还能玩正版吗，想要没被破解的，不知道容易不容易找到；被破解后的主机怎么还原回没被破解时的状态呢；龙哥可算能来一回了，咋看到腾#网友也上龙哥热线了呢，难道Q上也有闯家吗

（网友时间的终点）

A 腾#网友自然是通过Q向小编提问的……感觉现在网购很发达了，小编中不少都是通过网购买游戏，主机如果不放心的话还是找个靠谱的店铺吧……据说目前破解只要删除破解程序升级到最新系统就能玩正版，但是不排除索尼近期推出类似微软的BAN机政策，所以还是再观望一阵会比较好。PS：龙哥最近又转生了……

Q 龙哥，我的小P登不上PSN了，错误码（XXXXXXXX），这是怎么了？

（网友阿拉伯）

A 阿拉伯，索尼PSN遭受到黑客袭击的详细情况请参考本期相关页码的专家解读。代班龙哥就不在此重复累赘了。



Q 我的620proB 5系统psp为什么总是不定时自动关机呢？绝非没电了，龙哥，发威吧。

（黑龙江黑河 蜡笔小p）

A 小P，我查阅了一些相关资料，如果是开关毛病的话花几十元就可以修好；另外你也可以去检查一下记忆棒，如果不是开关问题就是记忆棒的问题。以上回答都不能解答你遇到的困难的话，请再联络龙哥热线。

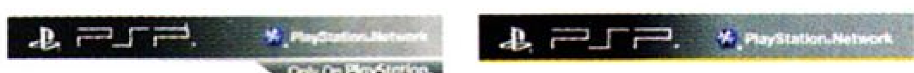


↑《纷争012》美版

Q 不知道这类问题是否属您老解答范畴，唔，关于《纷争012》各种版本的价位差异怎么那么大啊？而且差异还是100块左右，为什么

日版反倒是最贵的，英文版反而是最便宜的呢？港版除了日文版，难道还有港版英文版？（好绕口，别把龙哥一并搅浑了才好）谢谢啦！

（四川成都 王佳婧）





↑《纷争012》欧版与日版

A 小王，关于不同版本的价格差异问题，我除了上网求解之外，还请教了编辑部的专业人士，他指出，各版本的价格差异主要跟汇率有关，不光是游戏，手机、电器等其他硬件也是美版相对便宜。另外，你问到港版日文版和港版英文版的问题时，我还以为你是因为代班龙哥的原因而找茬踢场子来着，没想到一问之下，竟然真的有港版日文版和港版英文版。

Q 信龙哥得永生，不知龙哥身体是否给力，小的在这里请安，有几个问题想问一下龙哥，1，夜鹰的破解版有消息吗？能今年6月出吗，我想高考后买一台破解的；2我的360在过年那么冷的天气竟然杯具的红了，龙哥了解原因吗？3，龙哥能推荐一款便携式的音箱吗，300~600元之间的，重低音要好；4顺便再推荐一款游戏耳麦，100~300元之间，最好带振动功能的，嗯，包裹性要好。

（四川泸州 张皓然）

A 张读者你好，1，你关于夜鹰版的问题，我在上期龙哥热线已经答复，破解已出；2，360是否变红与环境、人品都无太大关系，即使你正常维护和保养主机，主机也会正常的耗损，而这正常之下的损耗亦有可能触发变红几率；3、4，关于便携式音箱和游戏耳麦的问题，显然已经超出了正版龙哥能够解答的范畴，不过问过这里的某音箱研究者，他回答我，漫步者和飞利浦这个价位的都不错；游戏耳麦的话，300元以内，罗技、森海塞尔等有好多可以一试的，你可以自己看一下具体的价位和外观再做决定。

Q 1，请问一下，PSP的6.20系统怎么破解？2，我的红宝石还没有完美，请你能不能把全神兽的捕获地点列一下，还有三圣柱的剧情怎样引发，（请务必用中文名称，网上的全是日文，我一天朝玩家根本看不懂）那个因特镇有什么用？乘龙怎么捉？全图鉴收集完成有什么用？我玩的是386版；3，PSP能否用金手指，具体方法是什么？4，我朋友的PS2有的游戏一放进去会被认为是DVD，进入时系统说没有读碟，这是为什么？是光盘坏了吗？

（安徽淮南 ○×△□）



A 6.20系统破解方法如下，下载破解文件后将其解压，解压得到"PSP"、"HBL"、"h.bin"三个文件，拷贝至PSP记忆棒根目录下覆盖即可，覆盖并不影响文件夹内其它文件，断开USB，准备刷机。（如果破解失败黑屏的话重新开机重刷即可）以上步骤完成后，进入PSP的游戏目录，笔者选择的是《啪嗒砰2》美版试玩版，进入游戏后出现选择，选择NO，进入下一步；继续，这一次选择YES；顺利进入游戏后，接下来选择第二项"Continue"；等到屏幕下方出现PUSH ANY BUTTON的英文之后，按任意键进入下一步；长按R键，直到出现破解数据在屏幕上闪动时，松开R键；之后在菜单里找到HEN的字母，选择他并按O键确定，等待他加载相关文件；完成破解。

三圣兽的捕捉方法：先去134路，和RS里一样，到一块在急流里可以潜水的地方，到洞底，阅读墙上的文字，再使用挖洞（DIG），门会打开。进门，阅读文字，把321号放在第一位，把369号放在最后再读一遍，会发生地震，所有神柱的门会打开。雷兽（377）：他的洞在沙漠南边，到了以后，阅读墙上的文字，然后向左走两步，向下走两步，使用碎石（ROCK SMASH）门会开，等级是40；土雷兽（378）：他的洞在105路上，到了那里后，阅读文字，然后顺时针围绕洞跑一圈（一定要靠墙）跑完后，门就会开，40级；天雷兽（379）：最后的洞在120路上，找到后，读墙上的文字，走到房间中间，使用闪光门就会开，40级。

三神柱（193、194、195）捕捉方法：先到124与126之间的水路，找能潜水的地方潜下去，然后在水草中遇敌~会遇到179号的鱼，捕捉它；同样地点（别潜水），在水面上垂钓~能钓到99号的鱼~抓捕它将其练至40级进化成鲸鱼；到132号水路~然后顺着浪往左边滑至134号水路（位置比较靠南），有一个洞能往下潜~，潜入后走入深处发现奇怪代码，在代码所在处浮出，然后走到最上面的代码前，在正上方靠右一格的位置对墙壁使用挖洞（28号技能），然后将179号的鱼放在出战位置，把99号进化后的鲸鱼放在最后，再进入，到最上方的石板中间调查，会有事件发生，接下来就可以去世界各处有六个岩石包围的岩石中抓193，194，195号。193号：在沙漠南边，如果发生上述事件会发现中间的岩石开了个洞，进入后在正上方的石板前，往右走2格，再往下走2格，然后使用怪力技能，接下来就能捕抓194号：在105号水路靠左边一些，同上进入后，调查正上方的石板后，在原地不动2分钟左右，就能捕抓195号：在120号靠西南一些的地方，进入后，在洞的正中央使用飞天，接着就可捕抓。收集全图鉴后，会在你的训练员ID卡上加一颗星，另外还可以在博士家中从火球鼠、菊草叶、小锯鳄任选一只。

乘龙捕捉方法：在一个名叫"看看洞"的地方——位于稻谷市的上方，四周都是海。涨潮时可遇见乘龙，Lv20~Lv33左右。

PSP金手指，考到根目录文件夹下，使用热键呼出即可。

你说的PS2游戏被识别为DVD，也有可能是视频游戏，就是在DVD识别状态下才能进行游戏的。

Q 伟大而万能的龙哥，我FF4的地下世界，风之洞窟是干什么用的啊，风之精灵我收不过来，然后去月球一招秒……无语，月球上有什么要注意的吗？如何快速升级？去月球前最好的装备在哪里？求详解！

（安徽合肥 淡定哥）

A 在询问了某离职FF神人后，他给出以下答复。故事进行到风之洞窟时，是游戏中最大的一次难度跳跃，之所以这么说，是因为就算你一直以来都很注意升级，初来时恐怕也挨不住两下，一方面是你等级仍然未够，它的默认要求超出了你"自我感觉良好"的程度，另一方面，长途跋涉来到此处，你身上的装备早该换了，或者说故事进行到这里时，算上各种偷盗和那些带有"视觉欺骗"的藏在某些死角的宝箱，就算拿了也很困难，如果纯按效率方面讲的话，希望这里不要对"逃跑"指令过于不屑 因为这里敌人强度本来就高，异常状态如"变青蛙"又让人无语，反复救反复中相当恶心，不如就直接来个"速驱"战法，等日后有了一定强度再来，而实际上，你八成是要再回来的……

月球前最好装备：1，地图西南方有个小村子，里面装备是目前能取得的最好的；2，幻兽之岛务必收到"战神阿修罗"和"海王利贝亚桑"，当然，前提自然是要击败它们，但没什么难度；3，石中剑，这剑的攻击力竟是与最终武器的攻击档次相同，也就是说在终盘阶段前就能得到终盘时的东西，但是比较麻烦：A，去月球之前，在地底世界取得的道具"老鼠的尾巴"；B，到地上的有金精龟的岛上用此物换取FF系列著名的硬石"金精龟石"；C，再回到地底世界的东南角小村将硬石交给里屋睡觉的老板 他会将塞西尔的武器"传说之剑"（对，就是这傻名）改造成石中剑。

最後の約束の物語
さいごのやくそくのものがたり

PS Portable PSP	本刊译名：最后约定物语		2011年4月28日	
	迷宫角色扮演	Imageepoch	6279日元	日版
	UMD	1人	250MB	12岁以上

第一章

时间	经过时间	任务/救出人数		
06:10	10分	最优先任务は…（1人）		
06:20	20分	物资不足（9人）		
06:40	10分	钢机兵（10人）	兄と王（セレス/30人）支援品：消费アイテム	新米指揮官（サーシャ/7人）支援品：消费アイテム
06:50	5分	（リカルド搜索/道具屋开始）		
06:55	5分	（アイニー搜索/锻冶屋开始）		
07:00	5分	（アイニーと会话）		
07:05	5分	（ジャイロ救援）		
07:10	30分	锻冶屋の依赖（13人）装備品：スラストキュイラス	ヨシュアのペンダント（セレス誓/32人）支援品：钢机の魔导块（ブレイクキュイラス）	指挥官と教官（ジャイロ/18人）
07:40	20分	仲間救出（24人）	取り残された住民（73人）	
08:00	5分	（会话剧情）		
08:05	5分	（カイン救援）		
08:10	20分	时を刻む街の少女（45人）	亲友（ラシュディ/30人）支援品：消费アイテム	逸る気持ち（カイン/22人）支援品：消费アイテム
08:30	20分		仲良し三人組（5人）	
08:50	10分	父と子（30人）	幼い约束（サーシャ誓/24人）支援品：钢机の导布（軍鞭カメリア）	空回りする気持ち（ジャイロ誓/21人）
09:00	5分	（会话剧情）		
09:05	15分	（マラルメ救援）		
09:20	40分	战祸の眼（72人）	カインを探す男（カイン誓/2人）支援品：钢机の铁石（超剑城门割り）	恩义の为に（マラルメ/26人）支援品：消费アイテム
10:00	20分	里切り（28人）	未来の为に（ラシュディ誓/18人）支援品：钢机の伸铁（魔导弓フェニックス）	三角关系（マラルメ誓/19人）支援品：钢机の艳石（短刀—不貞）
10:20	10分	（会话剧情）		
10:30	30分	（ヨシュア救援）		

第二章

时间	经过时间	任务/救出人数		
11:10	30分	命の恩人（32人）	自责（セレス/43人）支援品：钢机の破眼（神枪ハウリング）	救える命（カイン/24人）支援品：消费アイテム
11:40	10分	水门の异变（52人）		
11:50	5分	（会话剧情）		
11:55	15分	（第一水门）		
12:10	30分	污れた水（52人）	心やすまる药（サーシャ/4人）支援品：钢机の魔导布+1（セイジローブ）	军人の性分（ジャイロ/32人）支援品：消费アイテム
12:40	20分	小さな决意（26人）	骑士の心（78人）	
13:00	5分	（リカルドと会话）		
13:05	15分	（第二水门）		
13:20	30分	心の傷（15人）	国の希望たるために（セレス誓/74人）支援品：钢机の破眼+1（神槍トルネード）	昔话（マラルメ/14人）支援品：消费アイテム
13:50	20分	少女の日記（0人）	民の信赖（ラシュディ/46人）支援品：钢机の銀板+1（超刀コンクエスタ）	命の重さ（ジャイロ誓/28人）支援品：钢机の破眼＋1（神槍トルネード）
14:10	5分	（会话剧情）		
14:15	15分	（第三水门）		
14:30	30分	命の价值（122人）	魔导钢机兵（サーシャ誓/36人）支援品：钢机の导布+1（軍鞭スノードロップ）	希望の灯（ラシュディ誓/18人）支援品：钢机の伸铁+1（魔导弓ブルードラゴン）
15:00	20分	模造品（33人）	最优先するもの（カイン誓/31人）支援品：钢机の铁石+1（超剑铁风雷火）	夸れない特技（マラルメ誓/34人）支援品：钢机の艳石+1（短刀-夕颜夫人）
15:20	5分	（会话剧情）		
15:25	35分	（ムーア救援）		

游戏流程任务列表

本游戏为任务制迷宫游戏，最大的目的是在一天之内完成任务救出一定数量的同伴。可以选择夺还任务和救出任务，不过为了ED基本应以后者为主。各个メサイア的同行任务中每章第二次必须完成第一次才能出现。完成第二次的通行任务后可以与该角色达成“誓约”。第三次的“誓约”限定只能在第四章完成（也就是说第三章无法誓约）。最多可以接受两人特定角色的同行任务，同时进行。考虑到战斗中的角色搭配每周目时以セレス/ラシュディ、サーシャ/カイン、ジャイロ/マラルメ的组合接任务会比较好。在没有该角色的通行任务时接受其他任务，这样的话可在3周目完成全部任务收集。

第四章最后「最后的约定」的对象必须在完成三次「誓约」的角色中选择，之后会进入该角色的ED。此外，完成第四章之后就不能在自室休息回复HP、MP了，而且第四章02:30以后便不能从居住区画前往第二、第三区域了，因此想要练级等最好在这之前进行。

第三章

时间	经过时间	任务/救出人数		
16:10	20分	迷子になつた市民（76人）		
16:30	20分	避难路の确保（54人）	疑念（サーシャ/28人）支援品：钢机の银板+2（超刀フリーダム）	自分の信念（マラルメ/17人）支援品：消费アイテム
16:50	10分	血を吸う蔷薇（20人）	悔恨と迷い（カイン/14人）支援品：消费アイテム	将军の子（ジャイロ/18人）支援品：消费アイテム
17:00	5分	（会话剧情）		
17:05	15分	（制御装置1）		
17:20	20分	おとり作战（81人）		
17:40	20分	魔力を蓄えた球根（32人）	生きる意味（セレス/84人）支援品：钢机の魔导片+2（オブシダンジャーキン）	最高の相棒（マラルメ誓/33人）支援品：消费アイテム
18:00	10分	见荣つ张りな男（15人）		
18:10	10分	（会话剧情）		
18:20	10分	（制御装置2）		
18:30	20分	一齐救出（75人）	小さな骑士（ラシュディ/43人）支援品：消费アイテム	アルクダイト（カイン誓/46人）支援品：钢机の铁石+2（超剑陷阵营）
18:50	20分		敌の对応力（25人）	
19:10	10分	异端研究員（12人）	未来への想い（セレス誓/20人）支援品：钢机の破眼+2（神枪サンダー）	离别の恐怖（サーシャ誓/18人）支援品：钢机の导布+2（军鞭アマリリス）
19:20	20分	（制御装置3、完成后セレス一时离脱）		
19:40	20分	コアの生成現場（15人）		
20:00	10分	七色香草（28人）	想いに応えるために（ラシュディ誓/7人）支援品：钢机の伸铁+2（魔导弓ガルダ）	指挥官の責任（ジャイロ誓/16人）支援品：钢机の陨块+2（凶銃ワルザー）
20:10	10分		危险な病魔（7人）	
20:20	25分	（会话剧情、セレス復帰）		
20:45	15分	（西门前）		

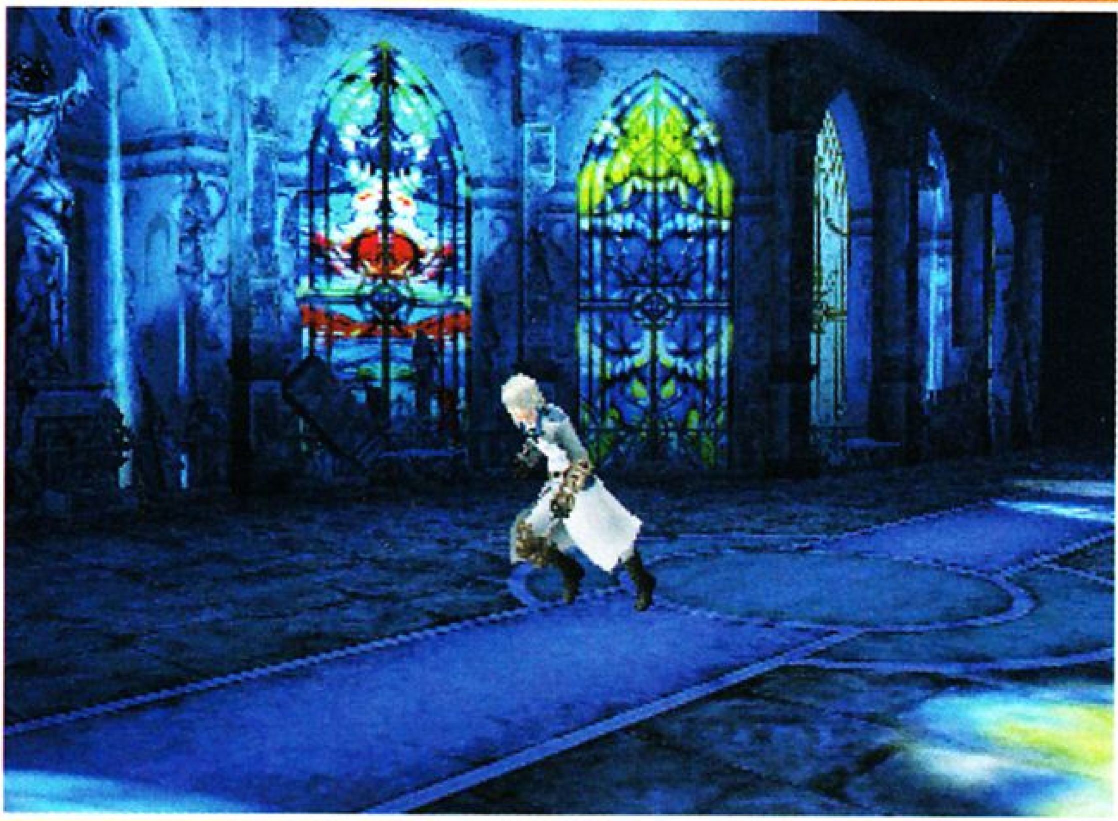






第四章

时间	经过时间	任务/救出人数		
21:00	10分	（会话剧情扉・封印状态A）		
21:10	40分	家族の绊（？人）	トビーの命（セレス/15人）支援品：消费アイテム	过去の失态（ジャイロ/？人）支援品：消费アイテム
21:50	20分	过去の遗物（75人）		
22:10	20分	（フーリオ救援・扉封印状态B）		
22:30	20分	支援依赖（47人）	信赖の泪（サーシャ/42人）支援品：消费アイテム	メサイアの失坠（マラルメ/27人）支援品：消费アイテム
22:50	20分		指挥官として（25人）	
23:10	20分	过去の灾害（70人）	两亲からの手纸（カイン/39人）支援品：钢机の魔导块+1（パラディンキュイラス）	ユグドラの未来（ジャイロ誓/45人）支援品：钢机の上陨块（ジャイロスペシャル）
23:30	10分	嫌な预感（8人）		
23:40	5分	（会话剧情）		
23:45	15分	（居住区画・扉封印状態A）		
00:00	20分	绝えた望み（63人）		
00:20	20分	商人の家族（32人）	告白（ラシュディ/40人）支援品：消费アイテム	未来に向かつて（マラルメ契/34人）支援品：消费アイテム
00:40	20分		一齐攻击（45人）	威胁を探せ（18人）
01:00	20分	封印された武具装备品：苍い结晶の刀		
01:20	5分	（会话剧情）		
01:25	15分	（正门1・扉封印状態B）		
01:40	30分	黄金の影（145人）	心ひとつに（サーシャ誓/？人）支援品：	生きた証（ラシュディ誓/82人）支援品：钢机の上伸铁（ラシュディーズ）
02:10	10分	恐怖（103人）	决意（セレス誓/85人）支援品：钢机の上破眼（皇槍セレグリアス）	伝えたい想い（カイン誓/76人）支援品：钢机の上铁石（超剑カインズ）
02:20	10分	（会话剧情×2）		
02:30	5分	（正门2）		
02:35	5分	（会话・最后约束剧情）		



第五章

大广间

接待处可以SAVE。此后通过3个区域之前无法保存。向门的方向前进开始战斗。

第一区画

武器屋、道具屋、可交换队伍成员。前往下一区域之前无法购买道具等，因此最好在这里买好。战斗后回复MP的「魔导の粉」，减少遇敌的「魔导波相殺装置（或是魔导波抑制装置）」等等根据需要购买。与メサイア对话，选择「はい」开始战斗。

前往出口的门即可进入下一区域。搜集道具的话则可向北。

位置	道具
西北正中的小房间	高級回复薬×2
东北侧小房间	メサイアキュイラス（DEF+116。MND+15）
北端	南侧门解除开关
南侧东北通路尽头	勇者の指轮
南侧东方小部屋	ダイヤジャーキン（DEF+77。STR+15）
南侧西南通路尽头	メサイアローブ（DEF+55。INT+15）

第二区画

与第一区画相同。

位置	道具
北侧内周东北	メサイアシールド（DEF+40。MND+10、DEX-5）
外周北	全快魔导結晶×2（MP100%回复。单）
内周西南	イーリアの圣遗物物
外周西南	南侧门解除开关
南侧外周西南	完全回复剂×2
内周东北	高级回复药×2
通路尽头拐角前	回复结界石・大

第三区画

与前两个区画相同。此后无法进行道具买卖，为了继承最好把不需要的道具全部卖掉。

位置	道具
东北通路尽头左	イーリアの圣遗物
东端	西侧门解除开关
南東中央附近通路尽头	全快结界石（HP100%回复。全）
西北区域内周北侧	ヘイトリング（易被敌人攻击）
外周南西	エクスリリース
西男区域内周南侧	ヒールリング（自身附加再生）
外周西侧	超刀ウォルフィン（ATK+90。全属性耐性上升。单近）
外周尽头	ソウルブリンガー（手袋。DEF+10。MND+10）

通路

最后的存档处，前进是Boss战。

战斗后沿原路返回。每个区域都有Boss战。胜利后HP、MP全回复，获得全快再生药。

在大广间是最后的战斗。战斗后向破坏的门前进则进入ED。想要改变继承的武器时这里是最后的机会（注意无法继承青い結晶の刀）。

ED列表与通关继承

全ED共8种，除去对话和CG之外各ED内容没有差别。		
セレスED（ウォルフ与セレス对话1枚CG）	ラシュディED（ウォルフ与ラシュディ对话1枚CG）	カインED（ウォルフ与カイン对话1枚CG）
マラルメED（ウォルフ与マラルメ对话1枚CG）	ジャイロED（ウォルフ与ジャイロ对话1枚CG）	サーシャED（ウォルフ与サーシャ对话1枚CG）
全員生存ED（7人全员1枚CG。需要达成全员生存并保持SP点数一定以上）		
BAD END（GAME OVER。无CG。未完成最后的约束或救助人数不足1000人）		
选择读取通关后存档的话可以继承并从最初开始游戏（难易度无法改变）。		
可继承部分包括：所持金、ウォルフ和与ウォルフ完成3次契约的同伴装备的武器、饰物「マスターイヤリング（全部弱体效果無效化）」、道具屋和锻冶屋的的可炼成道具列表、已完成任务履历。此外存档时间表示旁边会出现闪光的jrpg字样。		

角色介绍



七位弥赛亚骑士中的一人，弥赛亚骑士团的指挥官。自幼作为近卫侍奉在王的身旁，与赛蕾丝セレス是青梅竹马。具有卓越的魔导、剑术才能，尽管本人并没有自觉。由于某件事为契机，开始正视自己的命运，意识到自己身为领导者的身份。

AGI、DEX较低，通常攻击也经常打不中，基本用来作为肉盾。技能推荐ディフェンスライン>プロテクト>ヘイトバースト的顺序习得。由于其他角色都比较脆弱，需要以防御能力为重吸引敌方火力。战斗中可以开始就对自己使用回复药等，吸引敌人的仇恨度。同伴有玛拉鲁美等近战角色时，也可以作为后卫吸引敌人敌对心。



尤古多拉的公主，弥赛亚骑士团的一员。拥有强大的正义感与领袖气质，为了人民而不惜牺牲自己以黄金的武器投入战斗。随着王国曾经的和平逐渐瓦解，悲剧也降临在她的身上。

典型的魔法使类型。可以无视回复。技能以全体魔法优先。刚加入时虽然不够强力，随着各种全体魔法的习得后期能够发挥极大的火力。由于武器枪可以实现近距离整列攻击和中距离单体攻击两种，对杂兵时也可以作为前卫。



弥赛亚骑士的一员，沃尔夫的好友。温柔的眼神中流露出一丝忧郁。作为可以使用强力魔导攻击的天才魔导骑士，似乎对其灵魂也造成了相当大的负担。

由于罪之烙印II的全体攻击BUG成为早期超强的存在。在敌人行动前使用睡眠的话可以取消其行动。虽然攻击力较高，但是SP方面与防御是弱点。虽然初期AGI较高，不过到3、4章之后便很难造成先攻了。



一年前刚成为弥赛亚骑士的新人。在士官学校担任主席并跳级毕业的优秀人才，不过因此对于自己的能力与思想有着过剩的自信。作为为了荣耀与理想奋斗的年轻骑士，无法允许为了全体牺牲部分的行为。

攻击力、防御力较高的前卫型角色。攻击力比沃尔夫要高，但防御力较低需要特别注意。技能骑士の守り可以对味方全体进行防御。



拥有曾经身为盗贼的黑暗过去的女性骑士。由于某件事为契机而改邪归正，此后加入弥赛亚骑士团。有关恋爱方面性格异常奔放，丝毫不隐藏对沃尔夫的好感。

拥有高火力但相当不耐打。攻击技能较多，可以根据状况选择最适的攻击。以技能攻击为主的话也可放在后列战斗。



弥赛亚骑士团的参谋。曾经作为实技教官在士官学校指导过沃尔夫和凯因等人。非常冷静的合理主义者，为了完成任务不惜牺牲与战斗无关的平民，因此不免与同伴发生冲突。

AGI特化型角色。几乎能够对全部敌人进行先攻。可使用双枪，攻击力较强防御也还可以。技能ダークバレット威力不错，适用于单体。使用リリースバレット可以解除敌方的属性强化，在Boss战中能够发挥较大作用。



自幼被发现其潜在才能而实施了魔导英才教育的少女，性格活泼好胜，对谁都以普通的口气相接触。不过由于某件事之后，对沃尔夫表现得异常厌恶。

全体能力比较优秀，HP较低、防具也比较弱，非常容易死。用沃尔夫做肉盾的话也可以担当前卫，不过Boss战等时候还是后卫比较放心。由于回复魔法的仇恨上升率极高战斗开始初期要慎重使用。

沃尔夫

マスタリ

名称	最大Lv	效果	习得条件
ソードマスタリ	10	战斗时武器攻击上升	-
シールドマスタリ	10	战斗时防具耐久上升	-

ソードマスタリ派生

名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
ライトニングエッジ	10	白属性物理攻击・小	近	单	MP 18/ 12	ソードマスタリLv1
ブレードスマッシュ	10	白属性物理攻击・中。兴奋附加	近	列	MP 48/ 33	ソードマスタリLv5 ライトニングエッジLv3
ヘイトバースト	10	白属性物理攻击・高。敌对心上升大	近	单	MP 42/ 29	ソードマスタリLv8 ブレードスマッシュLv3
ソードタウント	5	吸引对方的注意	远	单	MP 10/ 7	ソードマスタリLv1
ディフェンスライン	5	最速吸引对方的注意	远	列	MP 28/ 19	ソードマスタリLv5 ソードタウントLv3
ヒロイックバック	5	大幅吸引对方的注意	远	单	MP 22/ 15	ソードマスタリLv8 ディフェンスラインLv3
デボーション	10	HP中回复	他	单	HP150/105	ブレードスマッシュLv3 ディフェンスラインLv3

シールドマスタリ派生

名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
プラチナシールド	5	白属性耐性上升	味	全	MP 28/ 19	シールドマスタリLv5 ガードスタンスLv3
ホーリーライト	5	每回合HP小回复	—	自	MP 14/9	シールドマスタリLv8 プラチナシールドLv3
アイアンハート	5	物理耐久上升、魔导耐久低下	—	自	MP 16/11	シールドマスタリLv1
ライオンハート	5	魔导耐久上升、物理耐久低下	—	自	MP 16/11	シールドマスタリLv5 アイアンハートLv3
プロテクト	5	保护味方（最速行動）	他	单	MP 20/14	シールドマスタリLv8 ライオンハートLv3
ファイナルイージスⅠ	5	物理攻击1回合完全防御（最速行動）	—	自	MP 68/47	プラチナシールドLv3 ライオンハートLv3
ファイナルイージスⅡ	5	魔导攻击1回合完全防御（最速行動）	—	自	MP 68/47	ファイナルイージスⅠLv3
ファイナルイージスⅢ	5	物理・魔导攻击1回合完全防御（最速行動）	—	自	MP120/ 84	デボーションLv3 ファイナルイージスⅠLv3

SP消费スキル

名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费	习得条件
アストラルエッジ	1	最速大幅吸引敌人注意	敌	全	SP3	ソードマスタリLv10
パラディンハート	1	物理・魔导攻击1回合完全防御（最速行動）	味	全	SP5	シールドマスタリLv10





赛蕾丝

マスタリ

名称	最大Lv	效果	习得条件
ポールアームマスタリ	10	战斗时武器攻击上升	-
ソングマスタリ	10	可习得高等级技能	-

ポールアームマスタリ派生

名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
レッドインパルス	10	红属性魔导攻击・小	远	单	MP 18/12	ポールアームマスタリLv1
ブルーインパルス	10	苍属性魔导攻击・小	远	单	MP 18/12	ポールアームマスタリLv1
クリムゾンゲイル	10	红属性魔导攻击・大。後発行動	敌	全	MP 74/50	ポールアームマスタリLv8 レッドインパルスLv8
コバルトゲイル	10	苍属性魔导攻击・大。後発行動	敌	全	MP 74/50	ポールアームマスタリLv8 ブルーインパルスLv8
デシジョンノワール	10	黑属性魔导攻击・中	远	单	MP 45/30	クリムゾンゲイルLv8 コバルトゲイルLv8
ブランスラッシュ	10	白属性魔导攻击・中	远	单	MP 45/30	クリムゾンゲイルLv8 コバルトゲイルLv8
サモンコメット	10	黑属性魔导攻击・大。後発行動	敌	全	MP132/88	デシジョンノワールLv3
ローリングサンダー	10	白属性魔导攻击・大。後発行動	敌	全	MP132/88	ブランスラッシュLv3

ソングマスタリ派生

名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
ブレイブソング	5	红属性耐性上升。通常攻击附加红属性	味	列	MP 12/8	ソングマスタリLv1
カームソング	5	苍属性耐性上升。通常攻击附加苍属性	味	列	MP 12/8	ソングマスタリLv1
インセインソング	5	黑属性耐性上升。通常攻击附加黑属性	味	列	MP 12/ 8	ブレイブソングLv3 カームソングLv3
ホーリーソング	5	白属性耐性上升。通常攻击附加白属性	味	列	MP 12/ 8	ブレイブソングLv3 カームソングLv3
リカバリーボイス	5	解除弱体效果	味	单	MP 16/11	ソングマスタリLv5
マーク・ロード	10	HP中回复	味	列	MP 56/38	ソングマスタリLv8
マーク・パトリオット	10	苏生（HP中回复）	味	单	HP220/74	マーク・ロードLv5
マーク・ヒーロー	5	HP全回复	—	自	MP 28/10	マーク・パトリオットLv5

SP消费スキル

名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费	习得条件
シューティングスター	1	物理攻击・极	远	单	SP5	ポールアームマスタリLv3 ソングマスタリLv3
ソウルスラスト	1	白属性魔导攻击・极。全属性耐性低下	远	单	SP7	ポールアームマスタリLv10
スプリームディーヴァ	1	HP全回复。全属性耐性上升	味	全	SP5	ソングマスタリLv10

拉修迪

マスタリ			
名称	最大Lv	效果	习得条件
スナイプマスタリ	10	战斗时武器攻击上升	-
フォーチュンマスタリ	10	可习得高等级技能	-

スナイプマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
冰刃 Ⅰ	10	苍属性魔导攻击・小	敌	全	MP 18/ 12	スナイプマスタリLv1
冰刃 Ⅱ	10	苍属性魔导攻击・中。苍属性耐性低下	远	列	MP 40/ 28	スナイプマスタリLv7 冰刃 Ⅰ Lv7
冰刃 Ⅲ	10	苍属性魔导攻击・特	远	单	MP 54/ 37	スナイプマスタリLv10 冰刃 Ⅱ Lv7
坏身	5	物理耐久、魔导耐久低下	远	单	MP 16/ 11	スナイプマスタリLv3
凶事	5	物理攻击、魔导攻击低下	远	单	MP 16/ 11	坏身Lv3
审判	5	敏捷性、命中低下	远	单	MP 16/ 11	凶事Lv3
罪の烙印 Ⅰ	10	苍属性物理攻击・小。刻印（HP伤害增加）附加	远	单	MP 28/ 19	スナイプマスタリLv5
罪の烙印 Ⅱ	10	苍属性物理攻击・中。刻印（HP伤害增加）附加	敌	全	MP 66/ 46	スナイプマスタリLv8 罪の烙印 Ⅰ

フォーチュンマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
暗示：碧	5	睡眠附加	远	单	MP 12/8	フォーチュンマスタリLv1
暗示：翠	5	睡眠附加	敌	全	MP 28/19	暗示：碧Lv3
暗示：朱	5	麻痹附加	远	单	MP 16/ 11	暗示：翠Lv3
暗示：绯	5	麻痹附加	远	单	MP 36/25	暗示：朱Lv3
刚健の铠	5	物理耐久、魔导耐久上升	—	自	MP 16/11	フォーチュンマスタリLv3
苍天の铠	5	苍属性耐性上升	味	全	MP 28/19	刚健の铠Lv3
净化の铠	5	解除弱体效果	—	自	MP 10/7	フォーチュンマスタリLv5 苍天の铠Lv3
高洁の铠	5	减少敌对心上升	—	自	MP 22/15	フォーチュンマスタリLv8净化の铠Lv3

SP消费スキル						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费	习得条件
天弓：堕天	1	物理攻击・极	远	单	SP5	スナイプマスタリLv3 フォーチュンマスタリLv3
天弓：散光	1	敌对心重置	敌	全	SP3	スナイプマスタリLv10
天弓：血路	1	高确率附加睡眠、麻痹	敌	全	SP5	フォーチュンマスタリLv10









凯 因

マスタリ			
名称	最大Lv	效果	习得条件
ツーハンドマスタリ	10	战斗时武器攻击上升	-
プレートマスタリ	10	战斗时防具耐久上升	-

ツーハンドマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
揺らめく红刃	10	红属性物理攻击・小。敌对心上升效果大	近	单	MP 28/19	ツーハンドマスタリLv1
贯く苍刃	10	苍属性物理攻击・小	远	单	MP 36/25	ツーハンドマスタリLv1
引き裂く黑刃	10	黑属性物理攻击・极。命中率低	近	单	MP 18/12	揺らめく红刃Lv10 贯く苍刃Lv10
煌く白刃	10	白属性物理攻击・大	近	列	MP116/81	引き裂く黑刃Lv5
威压の一闪	5	红属性耐性低下	敌	全	MP 18/12	ツーハンドマスタリLv5
破军の一喝	5	苍属性耐性低下	敌	全	MP 18/12	ツーハンドマスタリLv5
阿遮の一睨	5	黑属性耐性低下	敌	全	MP 18/12	威压の一闪Lv5 破军の一喝Lv5
光轮の一音	5	白属性耐性低下	敌	全	MP 18/12	ツーハンドマスタリLv8 阿遮の一睨Lv3

プレートマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
骑士の誓い	5	武器攻击上升。防具耐久上升	—	自	MP 26/ 19	プレートマスタリLv1
骑士の夸り	5	防御效果附加	味	全	MP 46/ 32	プレートマスタリLv8 骑士の誓いLv3
不退转の骑士	5	保护味方。伤害减轻	他	单	MP 26/ 19	骑士の夸りLv3
碧翠の盾	5	红、苍属性耐性上升	—	自	MP 10/7	プレートマスタリLv3
纯铁の盾	5	白、黑属性耐性上升	—	自	MP 10/7	プレートマスタリLv3
主神の盾	5	全属性耐性上升	—	自	MP 28/ 19	碧翠の盾Lv3 纯铁の盾Lv3
明镜止水	5	魔导攻击1回合完全防御	—	自	MP 68/ 47	プレートマスタリLv5 主神の盾Lv3
虚心坦怀	5	魔导攻击1回合完全防御	他	单	MP 82/ 57	プレートマスタリLv8 明镜止水Lv3

SP消费スキル						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费	习得条件
武帝の雄飞	1	物理攻击・极	近	单	SP5	ツーハンドマスタリLv3 プレートマスタリLv3
英杰の义勇	1	MP大回复	味	全	SP5	ツーハンドマスタリLv10
法骑士の献身	1	魔导攻击1回合完全防御	味	全	SP5	プレートマスタリLv10

玛拉鲁美

マスタリ			
名称	最大Lv	效果	习得条件
デュアルマスタリ	10	战斗时武器攻击上升	-
シールマスタリ	10	可习得高等级技能	-

デュアルマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
穿つ刃	10	物理攻击・小。出血附加	近	单	MP 18/12	デュアルマスタリLv1
祝福の裁断	10	物理攻击・小。 无敌对心增加	近	单	MP 26/18	穿つ刃Lv3
堕落の光翼	10	物理攻击・中。 无敌对心增加	近	列	MP 42/29	デュアルマスタリLv5 祝福の裁断Lv3
叹きの右	10	最速物理攻击・小。 红属性耐性低下	近	单	MP 28/19	デュアルマスタリLv3
欢喜の左	10	最速红属性物理攻击・中。	近	单	MP 42/ 29	デュアルマスタリLv5 叹きの右Lv3
镰鼬	5	最速眩晕附加。敌对心上升量大（无伤害）	近	单	MP 28/19	欢喜の左Lv3
绯天二轮	10	红属性的物理攻击・中。HP吸収	近	单	MP 32/22	デュアルマスタリLv8
绯弁三枚	10	红属性的物理攻击・大。出血附加	近	列	MP 78/ 54	デュアルマスタリLv10 绯天二轮Lv5

シールマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
鲜血阵地Ⅰ	10	红属性魔导攻击・小	敌	全	MP 18/12	シールマスタリLv1
鲜血阵地Ⅱ	10	红属性魔导攻击・中。混乱附加	远	列	MP 40/ 28	シールマスタリLv7 鲜血阵地ⅠLv7
鲜血阵地Ⅲ	10	红属性魔导攻击・大	远	单	MP 54/37	シールマスタリLv10 鲜血阵地ⅡLv7
赤壁回廊	5	红属性耐性上升	味	全	MP 12/8	シールマスタリLv1
剑千要塞：光尘乱舞	5	武器攻击力上升	他	全	HP150/105	シールマスタリLv3
剑千要塞：梦幻光牢	5	防具耐久上升	他	全	HP120/ 84	シールマスタリLv3
鲜血封印：六道解放	5	魔导攻击、魔导耐久上升。出血附加	一	自	MP 12/8	剑千要塞：光尘乱舞Lv3 剑千要塞：梦幻光牢Lv3
鲜血封印：自己牢狱	5	武器攻击、防具耐久上升。出血附加	一	自	MP 12/8	剑千要塞：光尘乱舞Lv5 剑千要塞：梦幻光牢Lv5

SP消费スキル						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费	习得条件
斗针艳戏	1	物理攻击・极	近	单	SP5	デュアルマスタリLv3 シールマスタリLv3
四门	1	最速的红属性物理攻击・极	敌	全	SP7	デュアルマスタリLv10
纯粹血统	1	物理攻击回避率上升。易被敌人攻击。	一	自	SP5	シールマスタリLv10

加伊洛

マスタリ			
名称	最大Lv	效果	习得条件
バレットマスタリ	10	战斗时武器攻击上升	-
キャストマスタリ	10	可习得高等级技能	-

バレットマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
ポイズンバレット	10	黑属性魔导攻击・小。毒附加	远	单	MP 18/ 12	バレットマスタリLv5
ナイトバレット	10	黑属性魔导攻击・中。毒附加	远	列	MP 40/ 28	バレットマスタリLv7 ポイズンバレットLv7
ダークバレット	10	黑属性魔导攻击・大。强毒附加	远	单	MP 54/37	バレットマスタリLv10 ナイトバレットLv7
トラップバレット	10	物理攻击・小。 混乱附加	远	单	MP 24/16	バレットマスタリLv1
スナイプバレット	10	物理攻击・小。 兴奋附加	远	单	MP 32/ 22	バレットマスタリLv5 トラップバレットLv3
リリースバレットⅠ	5	敌强化・解除弱体效果	远	单	MP 16/11	バレットマスタリLv1
リリースバレットⅡ	5	解除敌强化效果	敌	全	MP 22/15	バレットマスタリLv8 リリースバレットⅠLv3

キャストマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
マイトキャスター	5	物理攻击上升	味	单	MP 14/9	キャストマスタリLv1
シールドキャスター	5	物理耐久上升	味	单	MP 14/9	キャストマスタリLv1
ラピッドキャスター	5	敏捷性上升	味	单	MP 10/7	キャストマスタリLv1
クレバーキャスター	5	命中率上升	味	单	MP 10/7	キャストマスタリLv1
スマートキャスター	5	魔导攻击上升	味	单	MP 14/9	キャストマスタリLv1
イマジンキャスター	5	魔导耐久上升	味	单	MP 14/9	キャストマスタリLv1
シャドウキャスター	5	黑属性耐性上升	味	全	MP 28/19	キャストマスタリLv3
マジックキャスター	5	MPを小回复	他	单	MP 85/59	キャストマスタリLv5
ハイドキャスター	5	敌对心上升を低减	味	单	MP 28/19	キャストマスタリLv8

SP消费スキル						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费	习得条件
アサルトバレット	1	物理攻击・极	远	单	SP5	バレットマスタリLv3 キャストマスタリLv3
ヘイトリリース	1	敌对心重置	远	单	SP3	バレットマスタリLv10
ソウルキャスター	1	各种能力上升	味	全	SP5	キャストマスタリLv10

沙 夏

マスタリ			
名称	最大Lv	效果	习得条件
ウイップマスタリ	10	战斗时武器攻击上升	-
ヒールマスタリ	10	可习得高等级技能	-

ウイップマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
紧缚：残酷な女たち	10	物理攻击・小。毒附加	近	单	MP 18/12	ウイップマスタリLv1
紧缚：毛皮の女神	10	物理攻击・小。 麻痹附加	近	单	MP 24/16	紧缚：残酷な女たちLv3
紧缚：丑の美学	10	物理攻击・小。 兴奋附加	近	单	MP 32/22	ウイップマスタリLv5 紧缚：毛皮の女神v3
调律：美德の不幸	5	物理攻击上升、 魔导攻击低下	味	列	MP 22/15	ウイップマスタリLv1
调律：闺房の哲学	5	魔导攻击上升、 物理攻击低下	味	列	MP 26/18	ウイップマスタリLv1
调律：恋の罪	5	敏捷性上升、 物理耐久低下	味	列	MP 16/11	ウイップマスタリLv1
调律：ブリザーテスタ	5	物理耐久上升、 敏捷性低下	味	列	MP 16/11	ウイップマスタリLv1
调律：悲惨物语	5	物理耐久、魔导耐久低下。易被敌攻击	味	列	MP 30/21	美德の不幸Lv5 调律：恋の罪Lv5

ヒールマスタリ派生						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费 Lv1/最大	习得条件
シングルリカバリ	10	HP中回复	味	单	MP 18/12	ヒールマスタリLv1
クイックリカバリ	10	最速HP小回复	味	列	MP 45/31	ヒールマスタリLv5 シングルリカバリLv3
レンジリカバリ	5	HP全回复。 后发发动	味	全	MP100/70	ヒールマスタリLv8 クイックリカバリLv3
リザレクションⅠ	10	苏生(HP中回复)	味	单	MP 22/15	ヒールマスタリLv3
ライフストリーム	10	每回合HP回复	味	全	MP 28/19	ヒールマスタリLv5 リザレクションⅠLv5
リザレクションⅡ	10	苏生(HP大回复)	味	列	MP 70/49	ヒールマスタリLv8 ライフストリームLv5
シングルキュア	5	解除弱体效果	味	单	MP 14/9	ヒールマスタリLv3
レンジキュア	5	解除弱体效果	味	全	MP 28/19	ヒールマスタリLv5 シングルキュアLv3

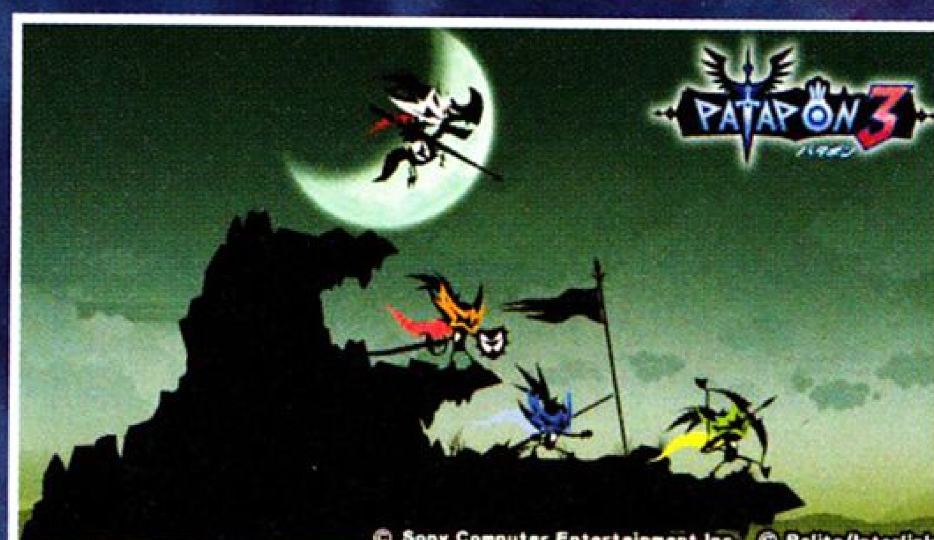
SP消费スキル						
名称	最大Lv	效果	射程	对象	消费	习得条件
暴帝の支配权	1	物理攻击・极	近	单	SP5	ウイップマスタリLv3 ヒールマスタリLv3
圣处女の孔雀舞	1	每ターンHP、 MP小回复	味	全	SP5	ウイップマスタリLv10
魂源の降灵节	1	苏生(HP全回复)。 VIT、MND上升	味	全	SP5	ヒールマスタリLv10

PATAPON 3



PS Portable PSP	本刊译名：啪嗒嘭3		2011年4月28日
节奏冒险	SCE	4980日元	版本
UMD	多人	530MB	全年龄









Patapon类型一览

枪系

种类	说明	装备	英雄技	使用条件
ヤリーダ	枪系初期类型 投掷长枪粉碎敌人	枪、ヘルム	发动：○○□○ 连锁：○○□○	初期类型
キバッダ	使用突击粉碎敌人的骑兵 装备盾防守也很坚固	枪ヘルム、盾、马 Lv 5矛	发动：○○△△～○○□○ 连锁：○○□○	ヤリーダLv3
パイケロン	装备盾之后的实力也可以期待 在雨天中才能真正体现自己的价值	枪、ヘルム、盾 Lv 7矛 Lv12短剑	发动：○○△△ 连锁：○○△△	ヤリーダLv5
ウォーヤリ	ヤリ系最上级的类型 近战实力非常强，可以轻松搞定敌人前线	枪、ヘルム Lv11长枪 Lv15矛	发动：○○△△～○○□○ 连锁：○○□○	ヤリーダLv9 パイケロンLv9
ピヨコライダ	骑着骏马在战场上疾驰的突击战士	矛、ヘルム、马 Lv10骏马 Lv15枪	发动：○○△△～○○□○ 连锁：○○□○	キバッダLv8
カノッサルタン	用车轮和战斧粉碎敌人 拥有巨大的攻击力但是远战偏弱	战斧、ヘルム、战车 Lv11槌 Lv15大剑	发动：○○△△～○○□○ 连锁：○○□○	ヤリーダLv7
チャリバッサ	用飞转的车轮将敌人击飞 稍微有些距离的话可以投掷长枪 范围很广的突击战车	枪、ヘルム、、战车 Lv15盾 Lv18矛	发动：○○□○ 连锁：○○□○	ヤリーダLv12 ピヨコライダLv10 カノッサルタンLv10



盾系

种类	说明	装备	英雄技	使用条件
タテラーゼ	盾系初期类型 在前方用盾牌保护我方战士 也可以使用剑攻守兼备	剑、ヘルム、盾 Lv 5刀 Lv10枪	发动：△△□○ 连锁：△△□○	初期类型
デストロボ	两手都装备铁腕的战士 可以破坏敌人据点	腕、ヘルム	发动：○○□○ 连锁：○○□○	タテラーゼLv5
ガーディラ	双手持大盾牌的战士 专门用来防御的类型	剑、ヘルム、盾、大盾 Lv10槌	发动：△△□○ 连锁：△△□○	タテラーゼLv7
トンデンガ	用一只手也可以拿起双手武器的怪力战士 拥有超强的攻击力	槌、ヘルム、盾、肩 Lv 6剑 Lv10战斧	发动：○○□○ 连锁：○○□○	タテラーゼLv3
ミヤムサー	行动非常迅速，身轻如燕的暗杀者	刀、ヘルム、肩 Lv10短剑 Lv15暗器	发动：○○△△ 连锁：○○△△	デストロボLv8 トンデンガLv8
バウムンク	使用自然之力给予同伴有利的状态 改变自然环境自然斗士	腕、ヘルム	发动：○○△△～××△△ 连锁：××△△	タテラーゼLv10 ガーディラLv10
グレンブルル	双手持大剑拥有强大的攻击力 因为耐久很高所以适合放在队伍的前线	大剣、ヘルム Lv14大刀 Lv20戦斧	发动：○○□○ 连锁：○○□○	タテラーゼLv12 トンデンガLv12

弓系

种类	说明	装备	英雄技	使用条件
ユミヤッチャ	弓系初期类型 放在队伍后方进行远距离攻击的战士 因为风向的改变可以改变攻击方向	弓、ヘルム Lv 5自动弓	发动：○○□○ 连锁：○○□○	初期类型
アロッソン	可以连续射箭的战士 等级提高之后可以使用长弓	弓、ヘルム Lv10长弓	发动：○○□○ 连锁：○○□○	ユミヤッチャLv7
ワンダバラッパ	使用音爆弹的战士，可以用音爆弹造成敌人眩晕	大笛、ヘルム、ケープ Lv 5长笛	发动：○○□○ 连锁：○○□○	ユミヤッチャLv3
ジヤムッシユ	使用音爆弹让敌人进入异常状态 攻击力神马的就不要太期待了	大笛、ヘルム、ケープ Lv15连笛	发动：○○□○ 连锁：○○□○	ワンダバラッパLv10 ウツホロックLv10
ウツホロック	使用攻击性魔法的黑魔导师	杖、ヘルム、靴	发动：○○□○ 连锁：○○□○	ユミヤッチャLv8 ピングレックLv8
ピングレック	使用回复性魔法的白魔导师 攻击时会产生冰墙让敌人行动不能	锡杖、ヘルム、靴	发动：○○△△～△△□○ 连锁：△△□○	ユミヤッチャLv5
キヤノギヤバン	攻击力很高、攻击距离也很远的大炮战士，但是近战就……	大砲、ヘルム Lv14散弹砲 Lv18レーザー砲	发动：○○△△～○○□○ 连锁：无	ユミヤッチャLv12 アロッソンLv12

流程关卡信息攻略



パタポン訓練場

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
進軍と攻撃の訓練	Free	1	木の宝箱Lv1	无
防御の訓練	Free	1	木の宝箱Lv1	"進軍と攻撃の訓練"通关
攻撃と回避の訓練	Free	1	木の宝箱Lv1	"防御の訓練"通关
進軍とジャンプの訓練	Free	1	木の宝箱Lv1	"攻撃と回避の訓練"通关

いかれる巨人の原野

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
巨人の原野を越えてゆけ！	End	1	鉄の宝箱Lv1	"防御の训练"通关
ぶちぎれファンギルと不思议のシラカンバ	End	2	鉄の宝箱Lv2	"巨人の原野を越えてゆけ！"通关
サイクロプス狩り	消灭	2	鉄の宝箱Lv2	"巨人の原野を越えてゆけ！"通关
続サイクロプス狩り	Free	2	鉄の宝箱Lv2	"サイクロプス狩り"通关
伝说の巨人ギガンテス	消灭	?	无	稀有出现
シラカンバのほねデス军团	Free	3	鉄の宝箱Lv3	"ぶちぎれファンギルと不思议のシラカンバ"通关

勇気の古戦场

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
古戦场と欠けた月	End	3	金の宝箱Lv3	"ぶちぎれファンギルと不思议のシラカンバ"通关
怒れる狼は満月をみるか	Free	5	鉄の宝箱Lv5	"古戦场と欠けた月"通关

勇気の洞窟

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
勇気の邪悪	End	3~5	无	"古戦场と欠けた月"通关
勇気の洞窟に隠された谜	消灭	5以上	无	"勇気の邪悪"通关
不屈の巨竜マジドンガ	Free	5以上	无	"勇気の洞窟に隠された谜"通关

愤怒の下层

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
【マル专用】火竜ヴァロ	Free	20以上	?	"勇気の洞窟に隠された谜"通关

けがれし涙の雪原

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
纯白の雪原は冷たくて	End	5	鉄の宝箱Lv5	"勇気の邪悪"通关
みだらなフィーナと心をとざす氷の森	End	6	鉄の宝箱Lv6	"纯白の雪原は冷たくて"通关
雪原の王マンボス	消灭	?	?	稀有出现
氷雪地带に眠るドラゴン	Free	5以上	无	"みだらなフィーナと心をとざす氷の森"通关
究极巨竜カツチンドンガ	消灭	?	?	稀有出现
吹雪の塔とほねデス军团	Free	7	鉄の宝箱Lv7	"みだらなフィーナと心をとざす氷の森"通关

纯洁の竞走场

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
人鱼の涙と雪上竞走	End	7	金の宝箱Lv7	"みだらなフィーナと心をとざす氷の森"通关
はかなき思いは泡と消えて	Free	9	鉄の宝箱Lv9	"人鱼の涙と雪上竞走"通关

纯洁の巨塔

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
纯洁の邪悪	End	7以上	なし	"人鱼の涙と雪上竞走"通关
はるかな高みを目指して	消灭	9以上	なし	"纯洁の邪悪"通关
钢鉄の巨像ドガイン	Free	9以上	なし	"はるかな高みを目指して"通关

色欲の上阶

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
【マル专用】氷竜イノセン	Free	21以上	?	"はるかな高みを目指して"通关

おごれる翼の台地

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
峠を守る冥府の番犬	End	9	鉄の宝箱Lv9	"纯洁の邪悪"通关
たかPソナツチと雾に隠されたワナ	End	10	鉄の宝箱Lv10	"峠を守る冥府の番犬"通关
スワンキ峠の雷狮子	Free	9	鉄の宝箱Lv9	"峠を守る冥府の番犬"通关
岩场の怪物ゴーレムとほねデス军团	Free	11	鉄の宝箱Lv11	"たかPソナツチと雾に隠されたワナ"通关
雾に身を隠す怪物センチュラ	消灭	?	无	稀有出现

正义の発射场

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
鸟か獣か?攻撃か防御か?	End	11	金の宝箱Lv11	"たかPソナツチと雾に隠されたワナ"通关
完全防空ウルトラソニック!	Free	13	鉄の宝箱Lv13	"鸟か獣か?攻撃か防御か?"通关

正义の古城

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
正义の邪悪	End	11~13	无	"鸟か獣か?攻撃か防御か?"通关
机械兵の奇々怪々	消灭	13以上	无	"正义の邪悪"通关
生ける机动要塞ギャノディアス	Free	13以上	?	"机械兵の奇々怪々"通关

自尊の地下

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
【マル专用】雷獣ジャスティ	Free	22以上	?	"机械兵の奇々怪々"通关

よくばり仮面のジャングル

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
ヌチャヤラ沼のパタ食いザメ	End	13	鉄の宝箱Lv13	"正义の邪悪"通关
がっつきピークスとタヒタヒ树海の死闘	End	14	鉄の宝箱Lv14	"ヌチャヤラ沼のパタ食いザメ"通关
木炭の怪物デス・トレント	Free	13	无	"ヌチャヤラ沼のパタ食いザメ"通关
タヒタヒ树海のほねデス军团	Free	15	鉄の宝箱Lv15	"がっつきピークスとタヒタヒ树海の死闘"通关
怒れる怪鸟モーチッチチ	消灭	?	?	稀有出现

诚実の古戦场

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
业突くなカラスの目に映る３拠点	End	15	金の宝箱Lv15	"がっつきピークスとタヒタヒ树海の死闘"通关
全てはレアもののために	Free	17	鉄の宝箱Lv17	"业突くなカラスの目に映る３拠点"通关

诚実の屋敷

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
诚実の邪悪	End	15～17	宝石の宝箱Lv17	"业突くなカラスの目に映る３拠点"通关
屋敷の中の植物园	消灭	17以上	无	"诚実の邪悪"通关
底なしの胃袋シュシュクル	Free	17以上	?	"屋敷の中の植物园"通关

强欲の下阶

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
【マル专用】御神木フェイス	Free	23以上	?	"屋敷の中の植物园"通关

そこなし胃袋の砂漠

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
灼热の砂漠に天の恵みなし	End	17	鉄の宝箱Lv17	"诚実の邪悪"通关
おおぐいバズズーと永眠のオアシス	End	18	鉄の宝箱Lv18	"灼热の砂漠に天の恵みなし"通关
これが砂漠のＤＥＡＴＨか？	Free	17	无	"灼热の砂漠に天の恵みなし"通关
永眠のオアシスとほねデス军团	Free	19	鉄の宝箱Lv19	"おおぐいバズズーと永眠のオアシス"通关

自制の竞走场

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
砂漠で全力ガチレース！	End	19	鉄の宝箱Lv19	"がっつきピークスとタヒタヒ树海の死闘"通关
胜ち马としての夸り	Free	21	鉄の宝箱Lv21	"砂漠で全力ガチレース！"通关

自制の迷宫

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
自制の邪悪	End	19～21	宝石の宝箱Lv21	"砂漠で全力ガチレース！"通关
迷宫に潜む火山の王	Free	21以上	无	"自制の邪悪"通关

だらけた悪魔の火山地帯

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
金银黒鉄…ほしポン大集合ッ！！	End	21	鉄の宝箱Lv21	"自制の邪悪"通关
ブラックほしポンの逆袭！？	End	22	鉄の宝箱Lv22	"金银黒鉄…ほしポン大集合ッ！！"通关
パクパクッ…超絶マジンはんぱねっす！！	Free	21	鉄の宝箱Lv21	"金银黒鉄…ほしポン大集合ッ！！"通关
クレクレーターのほねデス军团	Free	23	鉄の宝箱Lv23	"ブラックほしポンの逆袭！？"通关

不屈の発射场

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
カラパシは动くシェルター？	End	23	鉄の宝箱Lv23	"ブラックほしポンの逆袭！？"通关
その男が戦う理由	Free	25	鉄の宝箱Lv25	"カラパシは动くシェルター？"通关

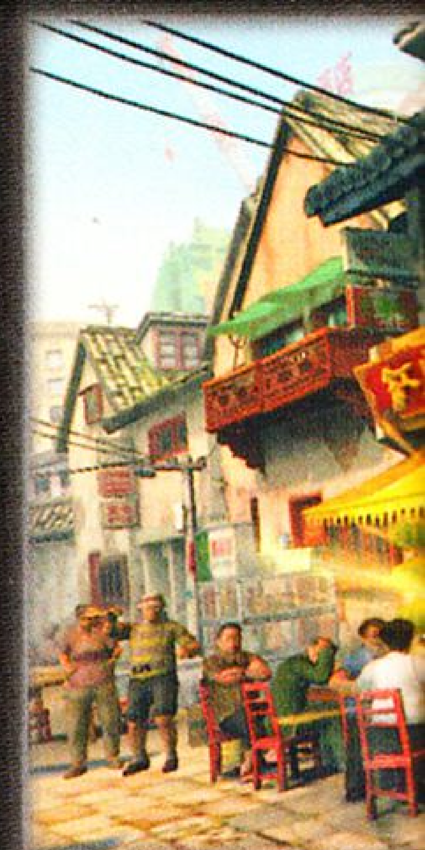
不屈の魔块

关卡名称	通关后	建议等级	通关奖励	关卡出现条件
不屈の邪悪	End	23～25	宝石の宝箱Lv25	"カラパシは动くシェルター？"通关

GAME SOFTWARE VOL.299 2011.05







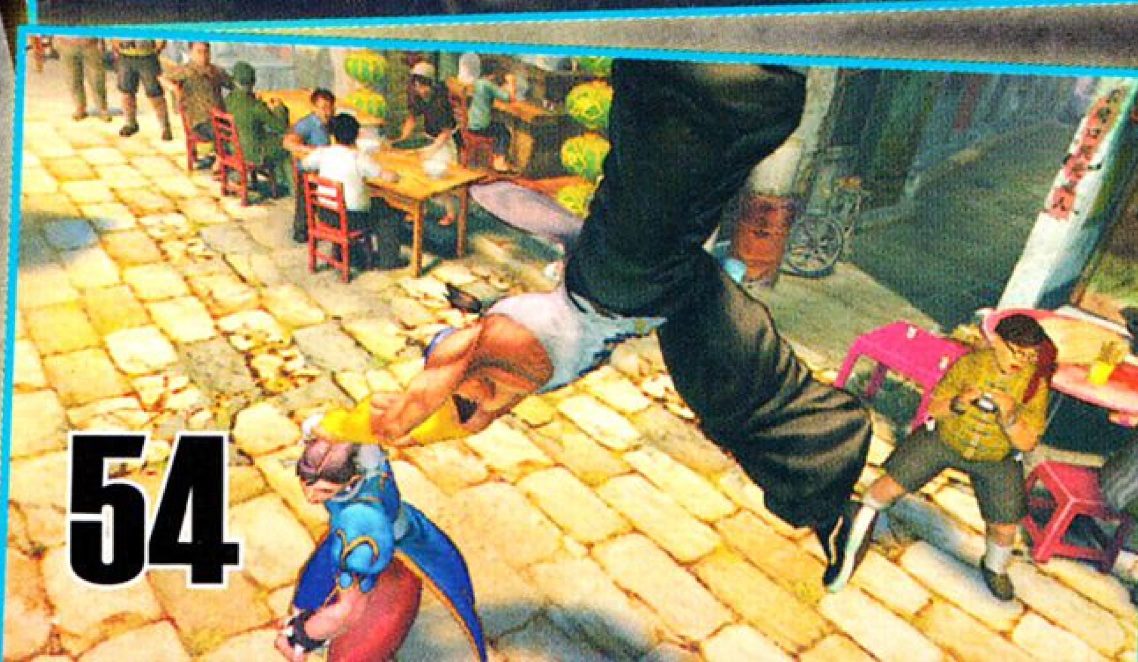
PS3 / X360	本刊译名：超级街霸4 AE		2011年6月30日
格斗	CAPCOM	3990日元	日语
蓝光/DVD	1~2人	分辨率未定	12岁以上

注释：攻击判定当中“立”代表站立、“屈”代表下蹲；取消的意思就是可以追加某些招式取消前一个动作，可以理解成延伸其他招式，其中“连”代表连点、“必”代表必杀、“S”代表超杀、“J”代表跳跃；后面的帧数值单位是帧。









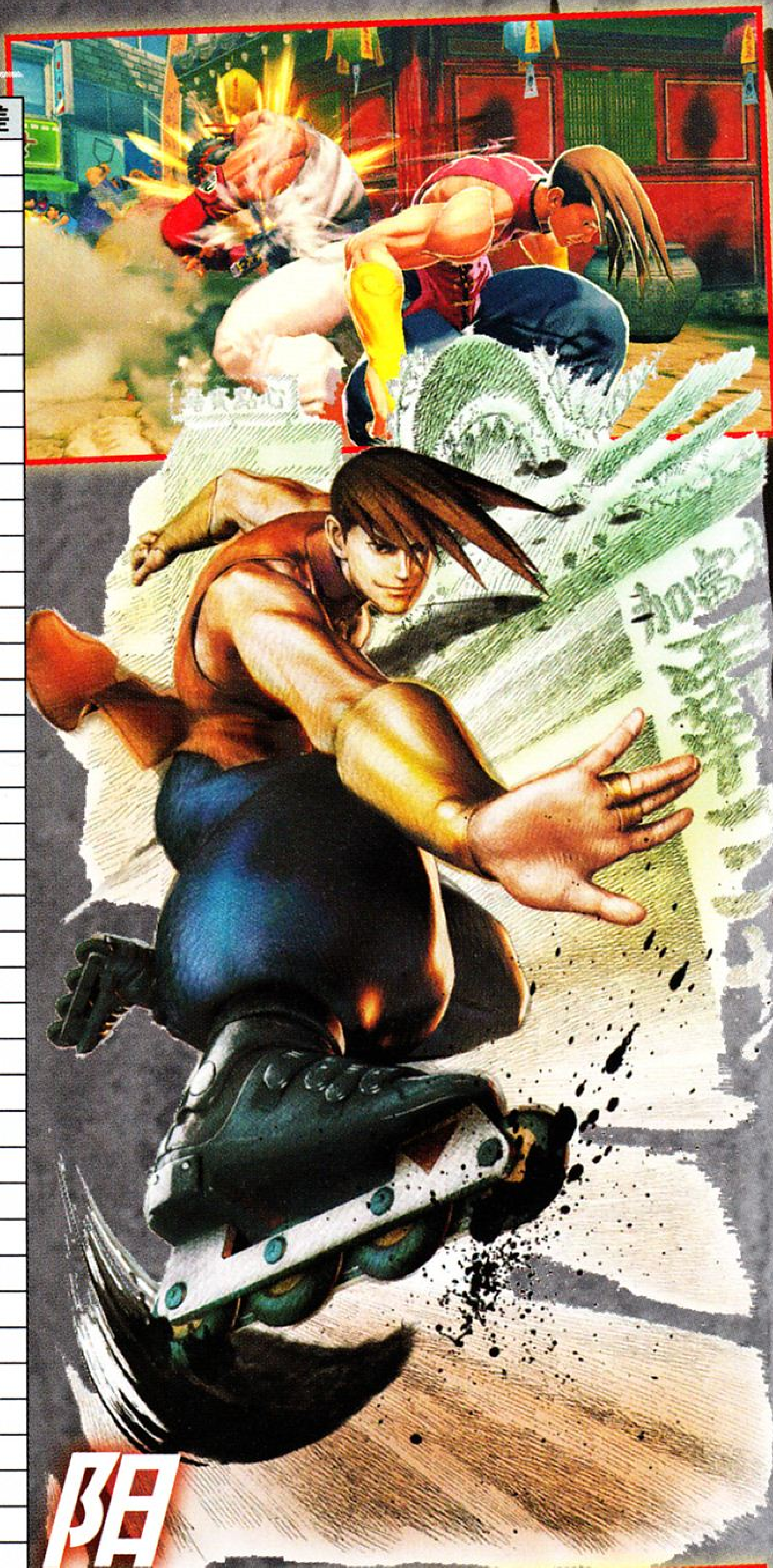
	攻击种类	攻击判定	攻击力	气绝值	SC增加量	取消	发生	持续	硬直	防御硬直差	击中硬直差
通常技	近距离站立轻P	立屈	20	50	20	连必S	3	2	7	+3	+6
	近距离站立中P	立屈	60	100	40	必S		4	10	+2	+4
	近距离站立重P	立屈	70-50	80-120	30-30	必S-	6	1-3	20	-5	0
	近距离站立轻K	立屈	30	50	20	必S	4	3	7	+1	+4
	近距离站立中K	立屈	60	80	40	SJ	7	4	15	-5	-
	近距离站立重K	立屈	110	200	60	-	12	4	21	-7	-
	远距离站立轻P	立屈	20	50	20	连必S	4	2	6	+3	+6
	远距离站立中P	立屈	50	80	40	必S	5	5	14	-5	-2
	远距离站立重P	立屈	120	200	60	-	9	3	20	-5	-1
	远距离站立轻K	立屈	30	50	20	必S	4	3	7	+1	+4
	远距离站立中K	立屈	70	100	40	-	6	3	13	-2	+1
	远距离站立重K	立屈	110	200	60	-	12	4	16	-4	-
	蹲弱P	立屈	30	50	20	连必S	3	2	8	+2	+4
	蹲中P	立屈	60	100	40	必S	5	4	6	+2	+6
	蹲强P	立屈	50-60	100-80	30-30	-	6	2（4）4	17	-3	+1
	蹲弱K	屈	20	50	20	连必S	4	2	8	+1	+4
	蹲中K	屈	60	100	40	必S	5	3	14	-3	0
	蹲强K	屈	80	100	60	-	10	4	23	-12	-
	跳弱P	立	35	50	20	-	3	13	-	-	-
	跳中P	立	80	100	40	-	4	6[8]	-	-	-
	跳强P	立	110	200	60	-	6	4	-	-	-
	跳弱K	立	40	50	20	-	4	10	-	-	-
	跳中K	立	70	100	40	-	7	8	-	-	-
	跳强K	立	100	200	60	-	5	4	-	-	-
	垂直跳强P	立	110	200	60	-	5	5	-	-	-
特殊技	旋风脚	立	70	100	40	-	20	4	13	-1	+2
	打开	立屈	110	200	60	-	14	6	20	-8	-
	弱雷击蹴	立屈	60	100	20	-	7	直到落地	落地后4	-3	+3
	中雷击蹴	立屈	60	100	20	-	8	直到落地	落地后4	-3	+3
	强雷击蹴	立屈	60	100	20	-	7	直到落地	落地后4	-4	+2
	（近距离弱P→）弱K	立屈	30	50	20	-	4	2	8	+1	+4
	（近距离弱P→弱K→）中P	立屈	50	80	40	必S	5	5	14	-2	-1
	（中P→）强P	立屈	50	50	30	-	9	3	18	-3	+1
	（中P→强P→）左+强P	立屈	75	62	30	S	13	5	24	-8	-
	（蹲中P→）蹲强P	立屈	40-50	50-100	30-30	S	5	2（4）4	18	-4	0
	（蹲强K→）强K	立屈	70	100	40	-	7	4	24	-9	-
	（跳弱P→）右+强P	立	90	150	60	-	3	5	-	-	-
	SA（Lv.1)	立屈	60	100	20	-	21	2	35	-21	-21
	SA（Lv.2)	立屈	80	150	40	-	17+12	2	35	-15	-
	SA（Lv.3)	防御不可	140	200	60	-	65	2	34	-	-
	前方投技	地投（0.9）	110	150	40	-	3	2	20	-	-
	后方投技	地投（0.9）	130	110	40	-	3	2	20	-	-
必杀技	弱绝妙步法	立屈	90	150	30/30	S	9	7	10+落地12	-9	-
	中绝妙步法	立屈	110	150	30/30	S	14	9	6+落地11	-7	-
	强绝妙步法	立屈	130	150	30/30	S	17	11	8+落地6	-9	-
	EX绝妙步法	立屈	80-60	100-100	-250/0	S-	17	7-2	4+ld 11	+1	-
	弱铁山靠	立屈	100	200	30/60	S	16	6	14	-3	+2
	中铁山靠	立屈	125	200	30/60	S	21	5	18	-6	-
	强铁山靠	立屈	140	200	30/60	S	25	4	22	-7	-
	EX铁山靠	立屈	80-70	150-100	-250/0	S-	13	1(1)4	20	-6	-
	虎撲子（フェイント）	-	-	-	-	-	-	-	全体23	-	-
	虎撲子	立屈	160	250	30/60	S	23	15	5	+1	-
	EX虎撲子	立屈	160	300	30/60	S	23	13	21	-13	-
	弱二翔脚	立屈	70-50	100-50	30/20-20	-	5	2（6）4	14+落地8	-5	-
	中二翔脚	立屈	70-60	100-50	30/30-20	-	6	2（6）4	18+落地14	-23	-
	强二翔脚	立屈	70-70	100-100	30/30-30	-	8	2（6）4	24+落地14	-29	-
	EX二翔脚	立屈	60-40	100-100	-250/0	-	4	2（6）4	18+落地14	-23	-
	前方转身	地投（1.1）	0	0	20/30	-	7	2	45	-	+7
	EX前方转身	地投（1.3）	0	0	-250/0	-	5	2	45	-	+7
SC	幻影阵	-	-	-	-1000/0	-	1+暗转0	430	全体8	-	-
UC	揚炮	立屈	105-45×2-135[375]	0	0/0	-	0+暗转9	3（14）3（20）4（34）3	39	-21	-
	枪雷连击	立屈	60-45×3-255	0	0//0	-	0+暗转10	3（6）3（7）3（10）3（9）1	46	-26	-







	攻击种类	攻击判定	攻击力	气绝值	SC增加量	取消	发生	持续	硬直	防御硬直差	击中硬直差
通常技	近距离站立轻P	立屈	20	50	20	连必S	4	2	6	+4	+8
	近距离站立中P	立屈	55	100	40	必S	5	2	12	+4	+6
	近距离站立重P	立屈	70-50	100-50	60-20	必S-	6	1-3	17	-5	+2
	近距离站立轻K	立屈	30	50	20	必S	3	2	8	+1	+4
	近距离站立中K	立屈	50	100	40	SJ	7	4	12	-2	-
	近距离站立重K	立屈	110	200	60	-	10	4	18	-8	-4
	远距离站立轻P	立屈	20	50	20	连必S	4	2	6	+4	+8
	远距离站立中P	立屈	55	100	40	-	6	2	13	-1	+2
	远距离站立重P	立屈	100	200	60	-	9	4	19	-4	+1
	远距离站立轻K	立屈	30	50	20	必S	3	2	8	+1	+4
	远距离站立中K	立屈	70	100	40	-	7	3	10	-1	+1
	远距离站立重K	立屈	110	200	60	-	10	4	18	-8	-4
	蹲弱P	立屈	20	50	20	连必S	4	2	6	+3	+6
	蹲中P	屈	80	100	40	-	5	2	10	-2	+2
	蹲强P	立屈	75-50	125-75	60-20	-	9	3（3）2	14	-2	+1
	蹲弱K	屈	30	50	20	必S	3	2	8	+1	+4
	蹲中K	屈	60	100	40	必S	6	2	14	-1	+1
	蹲强K	屈	90	150	60	-	8	2	23	-7	-
	跳弱P	立	50	50	20	-	4	11	-	-	-
	跳中P	立	80	100	40	-	4	7	-	-	-
	跳强P	立	100	200	60	-	7	6	-	-	-
	跳弱K	立	40	50	20	-	4	8	-	-	-
	跳中K	立	70	100	40	-	6	5	-	-	-
	跳强K	立	100	200	60	-	5	6	-	-	-
	垂直跳强P	立	100	200	60	-	8	7	-	-	-
特殊技	旋风脚	立	80	100	40	-	20	4	13	-2	0
	弱雷击蹴	立屈	60	100	40	-	7	直到落地	落地后4	-	-
	中雷击蹴	立屈	60	100	40	-	7	直到落地	落地后4	-	-
	强雷击蹴	立屈	60	100	40	-	7	直到落地	落地后4	-	-
	（近距离弱K→）中K	立屈	40	60	40	J	7	4	19	-6	+1
	（近距离弱P→中K→）强K	立屈	87	100	40	-	5	3	17	-2	+2
	（中P→）强P	立屈	50	50	20	-	10	4	19	-3	+1
	（中P→强P→）左+强P	立屈	75	50	20	S	15	4	22	-8	-
	（斜向跳跃中K→）斜下+中K	立屈	90	150	60	-	4	直到落地	落地后4	-	-
	SA（Lv.1)	立屈	60	100	20	-	21	2	34	-20	-20
	SA（Lv.2)	立屈	80	150	40	-	17+12	2	34	-14	-
	SA（Lv.3)	防御不可	140	200	60	-	65	2	34	-	-
	前方投技	地投（0.9）	120	100	40	-	3	2	20	-	-
	后方投技	地投（0.9）	130	120	40	-	3	2	20	-	-
必杀技	弱螳螂斩	立屈	30	50	10/20	S	8	2	22	-2	+1
	弱螳螂斩（2段目）	立屈	40	50	10/20	S	8	2	25	-5	-1
	弱螳螂斩（3段目）	立屈	75	80	10/20	S	8	2	29	-8	-
	中螳螂斩	立屈	35	50	10/20	S	8	2	25	-4	-1
	中螳螂斩（2段目）	立屈	50	50	10/20	S	8	2	28	-8	-4
	中螳螂斩（3段目）	立屈	75	80	10/40	S	8	2	33	-12	-
	强螳螂斩	立屈	40	50	10/20	S	8	2	30	-6	-3
	强螳螂斩（2段目）	立屈	55	50	10/20	S	8	2	35	-10	-6
	强螳螂斩（3段目）	立屈	80	80	10/40	S	8	2	35	-14	-
	EX螳螂斩	立屈	60	50	-250/0	S	7	1	18	-1	0
	EX螳螂斩（2段目）	立屈	32	50	0	S	5	1	20	-3	-2
	EX螳螂斩（3段目）	立屈	32	70	0	S	6	2	18	-8	-1
	EX螳螂斩（4段目）	立屈	32	80	0	S	5	1	23	-11	-5
	EX螳螂斩（5段目）	立屈	40	46	0	S	8	2	29	-13	-
	弱快砲	-	-	-	0	-	-	-	全体27	-	-
	中快砲	-	-	-	0	-	-	-	全体34	-	-
	强快砲	-	-	-	0	-	-	-	全体42	-	-
	EX快砲	-	-	-	-250/0	-	-	-	全体32	-	-
	弱白虎双掌打	-	-	-	-	-	-	-	全体24	-	-
	中白虎双掌打	立屈	120	150	20/60	S	16	13	11	-5	+2
	强白虎双掌打	立屈	150	250	30/60	S	22	13	9	+2	-
	EX白虎双掌打	立屈	150	250	0	S	25	13	13	-10	-
	弱穿弓腿	立屈	70-50	100-50	30/30-30	S-	5	3-3	33+落地14	-29	-
	中穿弓腿	立屈	70-55	100-50	30/30-30	S-	6~24	3-3	27+落地14	-24	-
	强穿弓腿	立屈	70-60	100-100	30/30-30	S-	7~38	3-3	23+落地14	-21	-
	EX穿弓腿	立屈	45-45-65	50-100-100	-250/0	S-S-	4~31	1-1-2	27+落地17	-25	-
	前方转身	地投（0.96）	0	0	10/30	-	10	2	48	-	+7
	EX前方转身	地投（1.19）	0	0	-250/0	-	7	2	48	-	+7
SC	星影円舞	-	-	-	-1000/0	-	1+暗转0	430	全体7	-	-
UC	雷震魔破拳	立屈	480	0	0/0	-	0+暗转8	5	43	-28	-
	转身穿弓腿	立屈	60-45×3-255[440]	0	0/0	-	0+暗转4~32	2(2)5(7)3(7)3(9)3	37+落地20	-79	-









MORTAL KOMBAT™

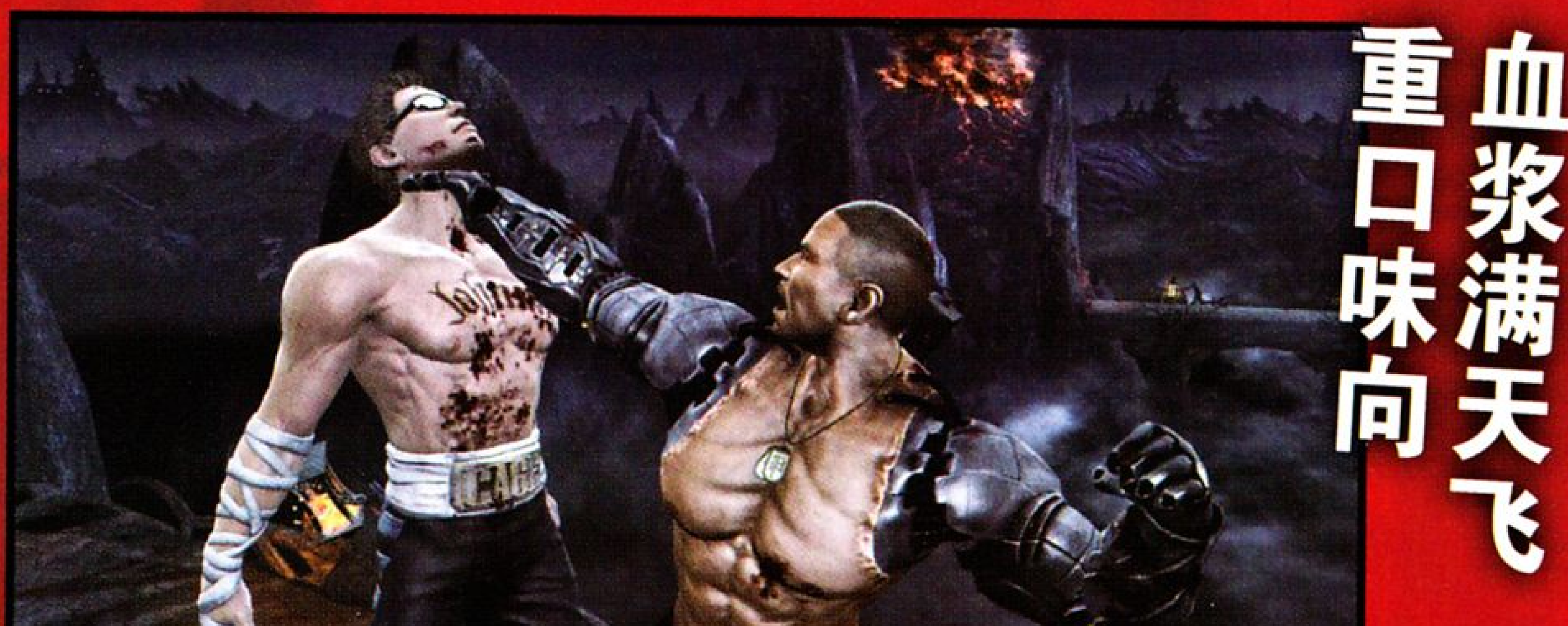
很X很暴力

赌上性命的战斗

PS3 / X360	本刊译名：真人快打9		2011年4月19日
	格斗	NetherRealm Studios	59.99美元	版本
	蓝光/DVD	1~2人	720P	17岁以上

全角色终结技&场地终结&还童技

右方表格中的数字代表方向，这是格斗游戏出招表的传统了，还不懂的去参照电脑小键盘数字键布局即可，另外场景终结技必须近身使用，还童技必须是街机模式限定才可以，而且要注意保持一个身位的跳跃距离。



血浆满天飞 重口味向

→本作血腥程度其他游戏无法比拟。

未成年退散 暴力至上

角色名	终结技1	终结技2	场地终结技	还童技
BARAKA	4626□	6622×	2222×	646○
CYBER SUB-ZERO	2426△	2242□	228R2	246R2
CYRAX	6264△	4246□	28R2	264△
ERMAC	2822R2	6462○	2822×	2242△
JADE	8826□	4242○	462R2	2262○
JAX	4664△	6642×	262□	222×
JOHNNY CAGE	6642×	2626○	246R2	646○
KUNG LAO	4664△	2264□	262×	262□
LIU KANG	6422×	2262○	264×	222○
MILEENA	4646△	4646×	666□	2264△
SMOKE	4646□	4426△	688□	24262
SONYA	2246□	2464○	462△	226×
STRYKER	626×	2626R2	688○	2624△
SUB-ZERO	4626○	2426△	624△	242○
SHANG TSUNG	426×	2242△	884□	242×
SHEEVA	6226□	6464○	2222□	2224○
SINDEL	4626□	468△	222□	2228
RAIDEN	2626□	4662○	222△	242○
REPTILE	6628×	2264□	622R2	4642×
SCORPION	626△	464×	688□	2462△
SEKTOR	6246×	2264□	262R2	4222○
NIGHTWOLF	2624○	2264□	222R2	6462□
NOOB	4642○	2242R2	264×	686□
QUAN CHI	6622□	2626○	462△	624△
KABAL	4646□	2246R2	22○	624×
KANO	4246□	2264○	884×	6622×
KITANA	2246△	6264×	622×	6626○
KRATOS	2246△	2426□	226×	264△

奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯拿法
Platinum Trophy	白金	获得其他全部奖杯
Halfway There!	铜	完成故事模式50%
A For Effort	铜	故事模式通关
Fatality!	铜	使出一次终结技
Block This!	铜	完成一次10连击
The Grappler	铜	使出所有角色的正向和反向投技
Where's The Arcade?	铜	任意角色通关街机模式
Ladder Master	铜	任意角色不接关通关最高难度街机模式
Don't Jump!	铜	不使用跳跃的情况下赢得一场线上排位战
What Does This Button Do??	铜	不使用防御通关街机模式
Tough Guy!	铜	赢得一场线上对战
Robots Rule!	铜	使用SEKTOR和CYRAX通关组队街机模式
Cyber Challenger	铜	完成一百场在线对战
Humiliation	铜	满血赢得一场在线对战
You Will Learn Respect!	铜	king of the hill模式下赢得1000点尊重
Undertaker	铜	解锁一半的墓地
License to Kill	铜	完成一次终结技训练
Ultimate Respect!	铜	king of the hill模式下赢得2500点尊重
Throws Are For Champs	铜	在一次线上排位战中使用8次投技
e-X-cellent!	铜	使用所有角色的X-RAY技
Luck Be A Lady	铜	在Test Your Luck模式下全部轮盘抽中龙之金币
I 'Might' Be the Strongest	铜	完成所有的Test Your Might迷你游戏挑战
Dim Mak!	铜	完成所有的Test Your Strike迷你游戏挑战
These Aren't My Glasses!	铜	完成所有的Test Your Sight迷你游戏挑战
Tower Apprentice	铜	完成25个塔任务
Tag, You're It!	铜	完成一个组队的连续技
Cold Fusion	铜	解锁隐藏人物Cyber Sub-Zero（故事模式下可解锁）
Best...Alternate...Ever!	铜	解锁裂口女的第三套服装
Complet-ality	铜	使出一次终结技、一次场景技和一次还童技
Finish Him?	铜	使出任意角色的还童技
Quan-Tease	铜	解锁隐藏角色Quan Chi（故事模式通关可解锁）
Brotherhood of Shadow	铜	发现故事模式下隐藏的乱入角色（经典NOOB）
Hide and Seek	铜	发现故事模式下隐藏的乱入角色（经典SMOKE）
Pit Master	铜	发现故事模式下隐藏的乱入角色（经典REPTILE）
You Found Me!	铜	发现故事模式下隐藏的乱入角色（经典JADE）
Back In Time...	银	完成故事模式100%
Arcade Champion	银	使用全部角色完成街机模式
Finish What You Start!	银	使用全部可操作角色的终结技
The Competitor	银	完成200局对战（线上线下都可以）
Outstanding!	银	线上排位战十连胜
Wavenet...	银	累计赢得一百场线上对战
The Krypt Keeper	银	挖掘全部坟墓
There Will Be Blood!	银	字面意思说是流10000品血，这个玩着玩着就出了，和战神3一样
There Can Be Only One!	银	king of the hill模式下十连胜
Turtle!	银	在一次三局两胜制的线上排位赛中用耗尽时间取得胜利
I'm Not Dead Yet!	银	血量在10%一下赢得一场线上排位赛
You've Got Style!	银	得到所有角色的第二套服装
My Kung Fu Is Strong	银	完成一个角色的技术统计要求
Tower Master	银	挑战之塔模式通关
My Kung Fu Is Stronger	金	全部角色完成技术统计要求
Ultimate Humiliation	金	使出所有角色的还童技

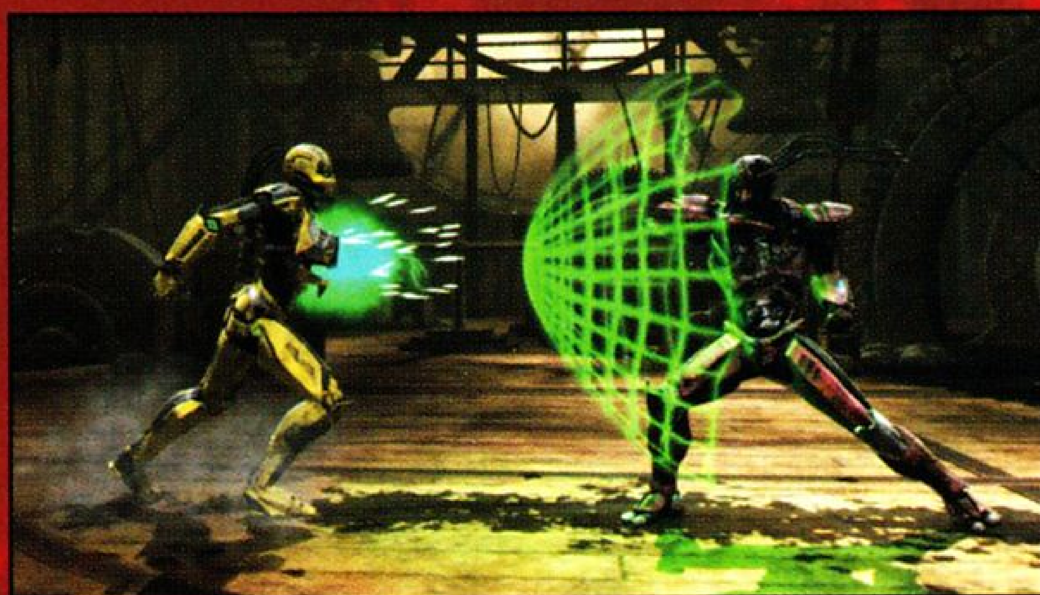
经典角色出现条件

1.经典NOOB：Ladder模式遇到The Temple关，在背景中有NOOB观战的情况下全程不防御击败对手，经典NOOB就会乱入挑战玩家，这时可以解锁奖杯Brotherhood of Shadow。

2.经典SMOKE：Ladder模式遇到Living Forest关，开场10秒内经典SMOKE有一定几率会在大树后探出头，在他探头的时候按SELECT键他就会跳出来挑战玩家，这时可以解锁奖杯Hide and Seek。

3.经典REPTILE：Ladder模式遇到夜晚的The Pit关，开场10秒内会有坐着马车的圣诞老人或者骑着扫帚的女巫黑影从月亮前飞过，这时打对手两个flawless并用场地终结技终结对手，经典REPTILE就会出现挑战玩家，要求必须三局两胜制，这时可以解锁奖杯Pit Master。

4.经典JADE：Ladder模式到第8关前使用至少五次Fatality终结对手，打出至少3个flawless，在第8关Shang Tsung关打出两个flawless并且不失一局，全程不可接关、不可在finish him前换人，要求必须三局两胜制，成功的话第八关结束会直接进入读取Goro‘s Lair地图画面，之后经典JADE就会挑战玩家，这时可以解锁奖杯You Found Me。



5.以上四名角色中前三个不是100%出现，玩家可以反复刷关直到遇到要求中提到的情形出现，这一切都是看RP的几率问题。

奎爷V5 乱入无极限



←这次奎爷乱入可以说是毁誉参半，因为有很多玩家不希望看到奎爷被虐。

终结比赛 终结对手





←合两人之力撕裂敌人吧！组队战登场。

暴力同盟 双人组队战



机战20周年纪念专题

燃尽二十载热血钢之魂

系列作品列表

	机种	作品名	发售日
1	GB	超级机器人大战	1991年4月20日
2	FC	第2次超级机器人大战	1991年12月29日
3	SFC	第3次超级机器人大战	1993年7月23日
4	SFC	超级机器人大战EX	1994年3月25日
5	SFC	第4次超级机器人大战	1995年3月17日
6	GB	第2次超级机器人大战G	1995年6月30日
7	PS	第4次超级机器人大战S	1996年1月26日
8	SFC	超级机器人大战外传 魔装机神 元素之主	1996年3月22日
9	PS	新超级机器人大战	1996年12月27日
10	SS	超级机器人大战F	1997年9月25日
11	SS	超级机器人大战F完结篇	1998年4月23日
12	PS	超级机器人大战F	1998年12月10日
13	PS	超级机器人大战F完结篇	1999年4月15日
14	WS	超级机器人大战COMPACT	1999年4月28日
15	PS	超级机器人大战COMPLETE BOX	1999年6月10日
16	GB	超级机器人大战LINK BATTLER	1999年10月1日
17	N64	超级机器人大战64	1999年10月29日
18	WS	超级机器人大战COMPACT2 第1部：地上激动篇	2000年3月30日
19	PS	超级机器人大战α	2000年5月25日
20	WS	超级机器人大战COMPACT2 第2部：宇宙激震篇	2000年9月14日
21	WS	超级机器人大战COMPACT2 第3部：银河决战篇	2001年1月18日
22	PS	超级机器人大战α外传	2001年3月29日
23	DC	超级机器人大战α for Dreamcast	2001年8月30日
24	GBA	超级机器人大战A	2001年9月21日
25	WSC	超级机器人大战COMPACT For WSC	2001年12月13日
26	PS2	超级机器人大战IMPACT	2002年3月28日
27	GBA	超级机器人大战R	2002年8月2日
28	GBA	超级机器人大战OG	2002年11月22日
29	PS2	第2次超级机器人大战α	2003年3月27日
30	WSC	超级机器人大战COPACT3	2003年7月17日
31	GBA	超级机器人大战D	2003年8月8日
32	PS2	超级机器人大战Scramble Commander	2003年11月6日
33	PS2	超级机器人大战MX	2004年5月27日
34	GC	超级机器人大战GC	2004年12月16日
35	GBA	超级机器人大战OG2	2005年2月3日
36	PS2	第3次超级机器人大战α-终焉的银河-	2005年7月28日
37	GBA	超级机器人大战J	2005年9月15日
38	PSP	超级机器人大战MX便携版	2005年12月29日
39	XB360	超级机器人大战XO	2006年11月30日
40	NDS	超级机器人大战W	2007年3月1日
41	PS2	超级机器人大战OGS	2007年6月28日
42	PS2	超级机器人大战 Scramble Commander the 2nd	2007年11月1日
43	PS2	超级机器人大战OG外传	2007年12月27日
44	NDS	无限Frontier超级机器人大战OG传说	2008年5月29日
45	PSP	超级机器人大战A便携版	2008年6月19日
46	PS2	超级机器人大战Z	2008年9月25日
47	PS2	超级机器人大战Z Special Disc	2009年3月5日
48	NDS	超级机器人大战K	2009年3月20日
49	Wii	超级机器人大战NEO	2009年10月29日
50	NDS	无限Frontier EXCEED 超级机器人大战OG传说	2010年2月25日
51	NDS	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之主	2010年5月27日
52	NDS	超级机器人大战L	2010年11月25日
53	PSP	第2次超级机器人大战Z 破界篇	2011年4月14日

人气系列回顾

自从1991年4月20日GB上第一部《超级机器人大战》诞生至今，机战系列已经走过了整整20个年头，其期间系列推出了大小相关作品共53部（具体请参照左侧作品列表）。今天就让我们趁此机会回顾一下整个系列的进程。

系列第一作——《超级机器人大战》



1991年推出的系列第一作，和后续的"第N次"机战效仿也被称作《第1次超级机器人大战》，参战的只有元祖高达到F91的几部高达作品和系列常青树的魔神Z与盖塔两个系列。尽管现在为止一直沿用的精神指令、敌方说得等系统已经搭载，不过当时的机体并不存在驾驶员一说，而是采用类似SD高达三国志等作品中的机体拟人化的样式。风格上与此后的系列作品具有显著的不同。作为系列的开山之作，实际上对后续系列的影响并没有想象中的大。

初期系列（DC战争系列）



自《第2次超级机器人大战》开始，经《第3次》、《EX》、《第3次》到《F》与《F完结篇》的系列通常被称为初期系列。作为最初的剧情上具有连续性的系列，描绘了为面临外宇宙侵略而试图达成地球统一的比安博士发动的DC战争为主轴的故事。其中《第4次》与《F》的平行世界似的剧情关系，为目前仍在应用剧情背景打下了基础。加入的作品增多，其间系列最初也是最具人气的原创机体风之魔装机神塞巴斯塔首次登场，奠定了"反击行动选择"、"气力影响"、"武器改造"、"强化道具"等等系列基本的系统构造。PS重制版的《第4次S》更是首次加入了原作角色声音。可谓是早起最为经典的系列了。

α系列



进入2000年后，由于最初负责系列开发的WINKYSOFT退出，此后的机战主流系列都由BANPRESOFT中的SR小组负责开发。而此后总结了之前系列的优点和不足，汇总玩家们的建议与要求等进行了大幅的改进推出的便是机战史上最著名的α系列。第一作的《超级机器人大战α》可以说是自1991年开始约10年间机战的集大成之作，更获得了系列最高的销售量。《α外传》中初次登场的RY系统、《第2次α》中首次登场的小队系统等都是系列沿用至今的镇家之宝。



机战之父——寺田贵信访谈

人生与《机战》同在

——《机战》系列诞生迎来了20周年，请问您有何感想?

寺田　仔细想想真是弹指一挥间呢。每年都在忙碌中度过，发觉的时候20年的时间已经过去了（笑）。

——可以说是丝毫不停息，充满紧张而激动的20年吧?

寺田　是的。我最初参与系列制作的时候还是刚刚二十几岁的时候，现在我已经四十出头了，实际上目前为止的人生有一半都是在和《机战》打交道呢。

——一个系列能够持续20年，是相当不容易的一件事呢。

寺田　我经常这样说，这个系列能够持续20年绝不单单是我一个人的力量所能做到的。在《机战》诞生之前就存在的那些“机器人动画”才是一切能够走到今天的大前提。而且当然也离不开所有玩这个游戏的玩家们的支持。

——系列玩家的年龄层相当广吧?

寺田　想来系列初期的玩家和近年刚刚加入的玩家之间很多时候都是相差一个辈分的呢。此外，我经常和二、三十岁的同事一起工作，有时候会听到有人说“我是玩着机战长大的”什么的呢。

——这全是20年历史的结晶呢。

寺田　听到有人对自己所作的作品说出这种话，可见真的是过了相当长的时间了呢。实在是令人感慨啊。

——请问一下，最初制作《机战》系列的契机是什么呢?

寺田　原本BANPRESTO就有一部将动画中的机器人、特摄片的英雄等齐聚一堂的作品叫做《超级英雄大战》的系列。是那种类似混战大乱斗的作品。作为其延长线上的分支作品，当时希望做一款以动画中的机器人为主角的混战大乱斗的游戏，结果《超级机器人大战》就诞生了。

——系列的最初有过很多的矛盾修正吧。

寺田　虽然是这样吧，不过奠定《机战》系列的基础最初负责开发的WINKYSOFT实在是功不可没呢。

——《机战》根本的游戏系统都是在初期系列的作品中确定下来的呢。

寺田　首先从最初的《机战》到《第2次》之间就有着相当大的改变，之后的《第3次》中也有着不少的调整。将这些总结升华最终形成了之后《第4次》到现在为止都在沿用的系列基本构成。而且从《第4次S》开始首次加入了战斗语音呢。

——加入语音和主机硬件的进化也有着不小的关系吧。

寺田　是这样的，当初实际这样做的时候有过很多的不安。因为之前根本没有做过对过去的机器人动画进行全新录音这类的事。不过当时的上司跟我说无论费多少工夫也要尝试做一下，于是才最终下定决心这么做了。

——就结果而言，最终通过加入语音也为增加系列的支持者作出了不少的贡献呢。

寺田　不过最初收集资料的时候实在是费了很大的劲呢。那时没有数据化影像的动画实在很多的。

——这些辛苦最终还是得到了回报呢。接下来清谈一谈有关α系列好吗?

寺田　α系列是之后的BANPRESOFT的开

OG系列

仅由系列登场的全部原创机体角色演绎的独家系列，《第2次》中的塞巴斯塔、《新机战》中的SRX小队、《COPACT》中登场的ATX小队作为系列的主角登场。最初推出GBA版之后其后又在PS2上获得重制，后又推出了DS上另类的《无尽Frontier》系列等等。此外，由于本系列的人气，可以说是目前高清次世代机战续作呼吁最高的系列了。其他相关的TV动画、OVA也推出了数部，其人气之高可见一斑。

Z系列

从系列作品列表中可以看出，除去以上的系列作之外其实更多的是剧情系统自成体系的单独作品。与王道的系列作不同，这些单独作品更多的并非BANPRESOFT（自08年4月归为NBGI）旗下的制作组开发，而是由其他的外包小制作组负责制作。因此质量上参差不齐，与主流系列作之间略有差距也是不争的事实。其中包括N64、GC、Wii、XBOX360等新主机上的试水作品、任天堂系列掌机上的英语字母系列等等。更大的目的是为了吸引年轻人等新玩家以拓展系列玩家群。但是其中也不乏A和W等人气较高的佳作。

单独作品

接替α系列系列之后的第三王道系列。描绘了由于时空震动弹的影响造成的多元平行世界间的大战。由于推出时间距现在最近，其中加入了相当多近年来颇具人气的动画作品，与此相对的系列初期的老牌高达系列多数退出历史舞台不禁令人惋惜。最新的《第2次机战Z》分为两部构成，第一部的《破界篇》作为机战20周年纪念作于今年4月14日刚刚发售，从某种角度来讲也可以说是开发时间以及UMD载体不足所未完成版分割发售吧。当然即使是这样，游戏的诚意仍然毋庸置疑。下半部的《再世篇》将于今年下半年预定推出，有兴趣的玩家请继续关注。



发小组负责开发的。在整个系列中可以算得上是付出最多辛苦的作品之一了。可以说是战斗画面、游戏系统得到大幅进化，将系列带入新阶段的一部作品了。

——也就是说α系列对此后的作品给予了很大的影响吗？

寺田 α系列，特别是系列的第一作是以尝试初期系列没有过的东西为基本制作理念进行开发的。剧情上也重新重起炉灶，为了吸引更多系列新玩家而加入了更多动画原作中固有的情节。各种意义上讲都是留下很深印象的一部作品呢。

——对于寺田老师您也具有很大存在意义的一部作品的吧。



寺田 是的。对我来说整个系列有几部称得上是转折点的作品，分别是《第2次机战》、《第4次机战》、《新机战》、《机战α》和《机战Z》。

——原来如此，经过这些作品的积淀，机战系列得以延续于是才诞生了OG系列的哦。

寺田 从《第2次》中最初登场的塞巴斯塔开始，机战系列中十几年来登场了诸多的原创角色和机体。而将这些角色整合在一起得到的就是OG了。

——构成和系列其他作品大不相同，因此制作的时候费了一番苦心吧。

寺田 是这样。还被一些人说"这东西卖得出去吗？"不过由于有之前SFC上的《魔装机神》成功的先例，企划才最终得以继续的。

——最终成为了发售9年之后的现在依然有新动画制作（指2010年10月至2011年4月间播放的《机战OG The Inspector》）以及各种周边贩卖，备受粉丝推崇的人气作品了呢。

寺田 实际上原创角色的作用是为了将各个故事之间联系起来呢。而有关塞巴斯塔则是之前已经有了未来要制作《魔装机神》的计划，而作为预告篇在《第2次》中露了一下面呢。不过之后在设定《机战EX》的世界观的时候，又将其和《魔装机神》的故事联系到了一起。

——事先已经做好了长期战略了呢。

寺田 SFC的《魔装机神》可以说是相当于OG系列的原点一般的作品的。接下来的《机战》又做了10年、20年，积累了相当多的原创集体和角色呢。

——由于具有长久的历史积淀才有的OG系列呢。而与此相对的，目前正在进行的Z系列又如何呢？

寺田 《Z》是作为延续α系列的有一个系列作品而开发的呢。采用了将之前的4人小队系统加以改进进化而成的三人小队系统，并加入了全新的参战作品，作为新的标准而加入了各种的设定。

——Z系列的最新作《第2次机战Z》请问在剧情系统上有什么看点吗？

寺田 故事是从和前作《Z》不同的地球开始的，从序盘开始就有数种分歧路线。通过这些不同的路线本次的新参战作品开始集结起来……而这之后前作的角色们出现，继续推动剧情的发展。这算是其中的一个看点。

——为了看其他路线的剧情必须进行多周目游戏呢。除此之外本次的原创角色也是系列未曾出现过的一种类型的人物呢。

寺田 原创角色首先最初是从"给我还钱"开始的故事呢。

——以"欠钱"为主题吗？

寺田 当然游戏的主题不仅仅是如此了（笑）。是个非常具有个性、易于融入其他作品的角色呢。详细的情况大家玩过游戏就知道了（笑）。

——最后，请针对系列今后的发展为大家说几句吧。

寺田 用一句话说就是"延续就是力量"，只要这个世界上还有机器人动画和喜欢机器人动画的玩家存在，我们会把《机战》系列永远的做下去的。大家今后也请多多支持我们的《机战》系列了。



类型：超级系男性
性命：寺田贵信
生日：11月11日
血型：B型
角色介绍：
(株)B.B.STUDIO（旧名：BANPRESOFT）取缔役。自机战系列初期就参与开发，1999年WINKYSOFT脱离之后他成为机战开发的总负责人，现在作为制作组主任从事诸多机战相关的工作。

精神指令	消费SP
ド根性	40
不屈	10
必中	20
幸运	30
魂	45

机战关键词

接下来让我们针对机战系列发展至今，尤为关键的几个"Keyword"为中心为大家介绍一下本系列20年以来备受玩家喜爱的魅力所在。

穿越+作品间互动

如果问道机战最大的魅力是什么？我想最多的人会回答：能够看到自己喜欢的作品的角色在游戏中的演出，操纵自己喜欢的机体战斗。而这正是非机战系列作品所无法实现的！（当然高达系限定的话还有SD高达G世纪系列的存在）而自己喜欢的两个作品中的角色，跨越不同作品世界的障壁同场竞演则更非机战莫属。高达系列中并肩作战的阿姆罗与夏亚、《超时空要塞》中跨越时代共同战斗的骷髅小队等等自不必说，《CODE GEASS》中的妹控鲁路修和《超时空要塞F》中的妹控奥兹玛的"英雄相惜"等等这类搞笑桥段更是别有一番滋味。除此之外，一些原作中无法见到的角色合体必杀、连携攻击也会给喜欢机器人动画的你带来新鲜与愉快的感觉的！



精神指令

提起机战大家最熟悉的恐怕就是各种精神指令了，"热血"、"必中"、"幸运"、"集中"、"勇气"、"奇迹"、"爱"等等，甚至不玩机战的玩家稍微有些了解都能随口说出几种。作为自初代就导入的系统，通过消耗驾驶员SP点数实现各种效果的精神指令包含了战斗补给等各个方面的支援效果，遇敌之前开一个"加速"，对Boss最后一击前使一个"热血"或是"魂"，地图炮不可或缺的"幸运"，以及超级系常用的"不屈"、濒死发动发动的"必闪"等等不胜枚举。在7、80%的命中率也次次不中、敌人10%+的命中也可以次次中奖的近几作机战中，每回合行动前挂一个"集中"也已经成了常识，精神里没有集中都不好意思不SAVE就出手打人。值得一提的是，在游戏开始时选择原创主角的时候可以设定自己角色的生日与血型来改变角色的固有精神指令，而每一作制作人寺田贵信生日血型的逆天精神也都不免让人吐槽。另外，部分作品中可以实现通关一次后自定义编辑主角的固有精神，可以根据自己的喜好和战斗习惯选择最合适的精神组合哦。



机体改造

自《第3次超级机器人大战》开始导入的机体改造要素（之前只有人物升级，武器改造是在《EX》之后加入的），通过在战斗中击倒敌人获得资金可以对己方的机体HP、EN、运动性、武器威力等进行改造。一般最高可进行10阶段改造，而在通关N周目后可以开启15段改造。使用大量资金改造之后即使较弱的机体也可以在战场上一骑当千。而与此相对的，完全不对机体进行改造的"零改造通关"也成了对游戏难度不满的玩家用来挑战的极限玩法。

全改奖励：较早的《第2次G》中出现的V2高达全阶段改造的话会奖励进化成V2高达突击爆裂装备。而在近年的作品中将机体全改造之后可以获得自由选择一项属性加成的奖励。

小队系统

由于每次出战的机体数量有限，为了迎合玩家想要一次更多的机体投入战斗的愿望而导入了小队系统。虽然系列倒入小队系统的只有《第2次α》、《第3次α》和《Z》三作（OG则采用了类似的2机组合战斗系统），通过搭配不同性能的机体，可以实现既有高回避、远距离移动的真实系特点、又有超级系机体保证输出、外加志愿系机体提供精神，如此完美的小队作战。OG系列中甚至有只有二机连携时才能使用的特殊精神。为平凡的战斗带来了一种不同的感觉。

乳摇

所有玩过机战的男性玩家一定都对这个词无比的熟悉，特定人物特定武器的战斗动画中所出现的人物上半身特写，无论出于地面、天空、海洋又或是宇宙，无视一切重力、惯性法则的摇动，能做到这一神技的角色必定会受到广泛关注，并获得极大的人气。当然，只有女性角色限定（虽然男性角色偶尔也会摇一摇胸前的吊坠什么的吧……无视无视）。回顾最初RY机能真正出现要追溯到《α外传》的时代，第十六话出现的X高达系敌方女性佣兵艾尼路·尼尔，作为首次的RY为机战的时代带来了划时代的震动。此后，随着α系列的战斗动画加强的趋势，更多的原创角色和版权角色都争相开始了RY，其中最为著名的要数α和OG系列中的水羽楠叶和赛奥拉等人。近年来正统系列的摇动开始收敛，与此相对的出现了以此为卖点的另类《无限的Frontier》系列等等。

JAM Project



提起机战系列的主题歌，我想任谁的脑中浮现的都只有一个单词，那就是JAM Project。由上个世纪老一代日本动漫歌曲的王者兄贵ANIKI水木一郎所倡导结成的摇滚系热血歌唱组合。现在的主要成员有影山浩宣、远藤正明、北谷洋、奥井雅美、福山芳树，以及非常勤成员的水木一郎等人。自2001年的《α外传》的《钢之救世主》开始，2002年《IMPACT》的《GO！！》、2003年《第2次α》的《SKILL》、2004年《MX》的《VICTORY》、2005年《第3次α》的《GONG》、2007年PS2版《OG》的OP《Rocks》和ED《Portal》、2008年《Z》的OP《Crest of "Z's"》和ED《Cosmic Dance》，以及最新的《第2次Z》的OP《NOAH》和ED《願い》都由他们一手包办。JAM Project的歌声热血中透着激昂，冥冥中带跟人一种振奋人心的作用，或许找不到比他们更适合机战主旋律的歌唱组合了。

隐藏要素

各个游戏达成特定条件便能获得正常流程无法获得的机体、人物、换装、武器和强化道具等。其中包括简单如在特定地图的特定坐标待机便能获得隐藏道具，也有的需要在复数的特定关卡用特定人物说得并击坠指定敌机，而且要求指定人物等级或击坠数达到一定数量以上等复杂的条件。由于这些隐藏要素大多是强力的机体或装备，又或是在原作剧情中死亡的角色可以靠这种方法实现复活等等，因此受到广大玩家的追捧，并将获得全部隐藏内容视为游戏完成度的一种象征。



ACE

角色达成一定击坠数后能力栏出将出现A的图样，并有附加的奖励。最初基本为出击气力+5以及获得资金增加，而最近数作中出现了根据角色不同可以获得不同奖励的设定。

熟练度

α系列、OG系列、Z系列等作中采用的系统，战斗中满足一定条件的话便能获得的点数。基本上大多以"在敌方Boss机撤退前击坠"、"N回合以内全灭敌人"等等条件居多。最初作为隐藏要素获得方法并不明确表示，而在OG系列之后改为明确条件。根据获得熟练度不同游戏难度会发生变化，影响敌方机体的强弱与获得资金经验的多少。有的作品中对于隐藏真结局的达成也有影响。

路线分歧

通过剧情部分选择不同的选项，将会进入不同的关卡路线。这时由于不同路线同行的机体作品以及关卡敌人不同，各路线能够获得的机体和人物也不尽相同。有的时候隐藏机体与换装等需要特定驾驶员取得一定的击坠数才能获得，因此根据自己的需要和喜好选择剧情路线是很重要的。

气力

气力作为影响战斗进程的一大要素可以说是贯穿整个系列的系统之一，原则上开战时气力普通为100，随着战斗过程中的增减在50到150之间变化，上限通过特殊能力与ACE奖励等可以进一步提升。气力越高的情况下对敌伤害增加、受到伤害减低，并且作为特定武器的使用条件，因此在战斗开始后尽快提升己方的气力对战斗进行将有着不小的帮助。提升的方法包括使用特定的精神指令、ACE奖励、道具效果、受敌人攻击、击坠敌机等，其他受到性格和技能影响升降高低不等。

性格

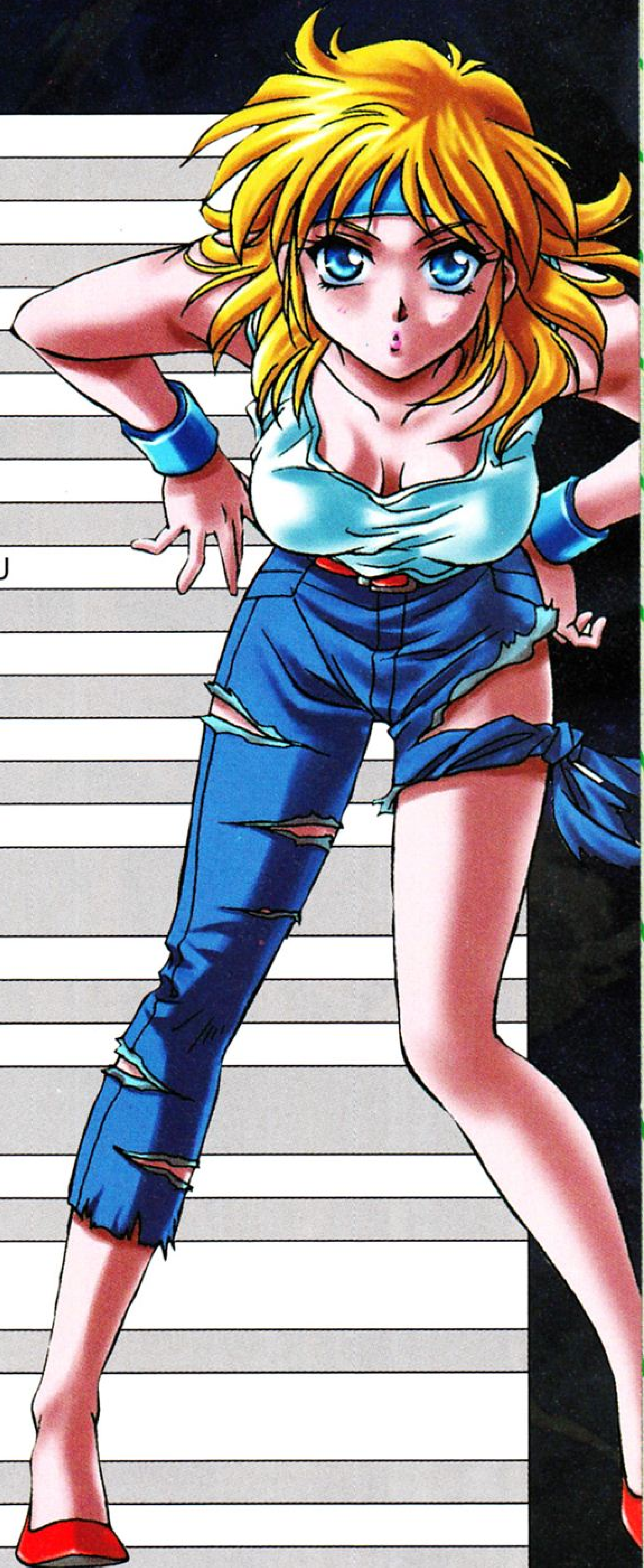
作为游戏中一项因此的数值通常无法直接查看，各个角色具有不同的性格，在战斗中影响击中敌人、回避敌人攻击、被敌人击中、攻击被敌人回避等造成的气力增减程度的不同。大体分为弱气（己方被击坠气力下降）、普通（基本性变化居中）、强气（己方被击坠气力上升，攻击击中被击中气力上升，被回避气力下降）、超强气（与强气相比都变成大幅上升或下降）、慎重（上升方式与强气类似，己方被击坠气力下降，近年有取代弱气的趋势）、冷静（攻击击中回避攻击时大幅上升，被回避或受攻击时气力下降，己方被击坠时无变化，作为指挥官的角色居多）等数种。

历代机战参战作品总览

* 机动战士高达
* 机动战士Z高达
* 机动战士高达ZZ
* 机动战士高达 逆袭的夏亚
* 机动战士高达0080 口袋中的战争
* 机动战士高达F91
* 机动战士高达0083 STARDUST MEMORY
* 机动战士V高达
* 机动战士骷髅・高达
* 机动战士高达 第08MS小队
* 机动武斗传G高达
* 新机动战记高达W
  - o 新机动战记高达W Endless Waltz
* 机动新世纪高达X
* ∀高达
* 机动战士高达SEED
* 机动战士高达SEED ASTRAY
  - o 机动战士高达SEED X ASTRAY
* 机动战士高达SEED DESTINY
* 机动战士高达SEED C.E.73-STARGAZER
* 机动战士高达00
* 勇者莱丁
* 无敌超人赞波特3
* 无敌钢人泰坦3
* 传说巨神伊汀
* 战斗メカ ザブングル
* 圣战士迪拜因
  - o圣战士迪拜因OVA
* 重战机エルガイム
* Brain Powerd
* Overman Kinggainer
* 装甲骑兵波多姆斯
  - o 装甲骑兵波多姆斯 レッドショルダードキュメント 野望のルーツ
  - o 装甲骑兵波多姆斯 ザ・ラスト・レッドショルダー
  - o 装甲骑兵波多姆斯 ペールゼン・ファイルズ
* 苍之流星SPT雷兹纳
* 绝对无敌ライジンオー
* 元气爆发ガンバルガー
* 热血最强ゴウザウラー
* 完全胜利ダイテイオー
* 无敌机器人 トライダーG7
* 最强机器人 ダイオージャ
* 机甲战记ドラグナー
* 疾风!アイアンリーガー
* 霸王大系リューナイト
* 天空のエスカフローネ
* 勇者王GaoGaiGar
  - o 勇者王GaoGaiGar FINAL
* ベターマン
* THE BIG O
  - o THE BIG O 2nd Season
* GEAR战士电童
* CODE GEASS 反逆的鲁路修
* 魔神Z
* 大魔神
* UFO机器人 グレンダイザー
* 剧场版魔神系列
* 魔神凯撒
  - o 魔神凯撒 死斗!暗黑大将军
* 真魔神 冲击! Z篇
* 盖塔机器人
* 盖塔机器人G
* 真盖塔机器人（原作漫画版）
* 真（CHANGE!!）盖塔机器人 世界最后一日
* 真盖塔机器人对新盖塔机器人
* 新盖塔机器人



* 钢铁吉格
* 钢铁神吉格
* 兽神雷牙
* 超电磁机器人 孔巴德拉V
* 超电磁机器人 波鲁迪斯V
* 斗将ダイモス
* 未来机器人 ダルタニアス
* 宇宙大帝GOD SIGMA
* 百兽王ゴライオン
* 大空魔龙ガイキング
* ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU
* 宇宙战士バルディオス
* 战国魔神ゴーショーグン
* 超兽机神断空我
* マシンロボ クロノスの大逆袭
* NG骑士拉姆涅&40
* 兽装机攻 断空我NOAH
* 超时空要塞
  - o 超时空要塞 可曾记得爱
* 超时空要塞PLUS
* 超时空要塞7
* 超时空要塞ZERO
* 超时空要塞F
  - o 剧场版超时空要塞F ～虚空歌姬～
* 超时空世纪オーガス
* 超越巅峰!
* 新世纪福音战士
  - o THE END OF EVANGELION
* 新世纪福音战士 新剧场版
* 天元突破红莲螺岩
  - o 剧场版 天元突破红莲螺岩 红莲篇
* メガゾーン23
* 破邪大星ダンガイオー
* 冥王计划ゼオライマー
* 战斗吧!!伊库撒1
* 冒险!伊库撒3
* 神魂合体GODANNAR!!
  - o 神魂合体GODANNAR!! SECOND SEASON
* GUN×SWORD
* 银河旋风ブライガー
* 银河旋风バクシンガー
* 银河旋风サスライガー
* 魔镜传说アクロバンチ
* 超重神グラヴィオン
  - o 超重神グラヴィオンツヴァイ
* 武装机甲
* 机动战舰抚子
  - o 剧场版 机动战舰抚子 -The prince of darkness-
* 苍穹的Fafner
* 地球防卫企业ダイ・ガード
* ラーゼフォン
* 交响诗篇エウレカセブン
  - o 交响诗篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい
* 六神合体ゴッドマーズ
* GR -GIANT ROBO- THE ANIMATION -地球静止之日
* 机甲世纪Gブレイカー
* 电脑战机バーチャロン オラトリオ・タングラム
* 电脑战机バーチャロン マーズ
* 异度传说
* NAMCO x CAPCOM
* 合身战队メカンダーロボ
* 忍者战士飞影
* デトネイター・オーガン
* 宇宙骑士テッカマンブレード
  - o 宇宙骑士テッカマンブレードII
* 全金属狂潮
  - o全金属狂潮? 校园篇
  - o全金属狂潮! The Second Raid
* 创圣的大天使
* 机兽新世纪ゾイドジェネシス



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

04.16-05.05

主任 宇多田



最近小熊鸭梨很大，首先是再次进入了游戏抵触期，什么游戏摆在眼前都没兴趣玩，其次是这阵子认识了一群变态奖杯控，白金数大多都是三位数的，简直让我这个之前自称是奖杯控的人无地自容啊，等过了这段抵触期之后我是不是也应该找一些几个小时就能白金的神作刷刷奖杯啊？不过这阵子PSN被黑客集体攻击的事情弄得很严重，黑客这次玩的太过了，攻击玩家账号信息，有可能之前几十几百白金的奖杯控就这么杯具了，所以这年头还真应了那句网络流行语：神马都是浮云啊！

科员 赤银



最近各种忙到死。赤银已经好久没自己的时间游戏了。话虽如此还是死性不改的在忙到昏天黑地之前偷懒玩了一会《Eb Collection圣诞之吻》，当初PS2版的时候赤银的机子已经压箱底好多年一直没有机会玩。其中最有爱的感觉还是七咲逢了吧。ゆかな的声音配合冷峻乖巧的性格，怪不得人气投票当选第一。不过她兴趣是运动，不爱学习这点还是不大好呢。女孩子果然还是要有头脑比较重要。其他天然呆的学姐和腹黑班长感觉也还好，等有时间的话争取把这款游戏完美吧。虽然不大可能。几乎不可能…………

清洁工 小沛



这段时间基本都在玩3DS，目前《街霸4》的奖杯已经拿了大半，模型攒了400多；《任天狗+猫》的饲主点数逼近1万；《山脊赛车》通了第一个难度的所有赛道；《战国无双》通了一遍，秘武拿了两把。但最近发售的游戏没什么我喜欢的，现在比较期待的游戏就是《死或生》和《生化危机》。前段时间的《真三国无双6》也断断续续没什么进展，虽然所有模式都通了，但离白金还差得远。特别是PSN停了之后，好多更新都无法下载，在这里继续鄙视这帮吃饱了没事干的SB！

被研究 蔬菜汁

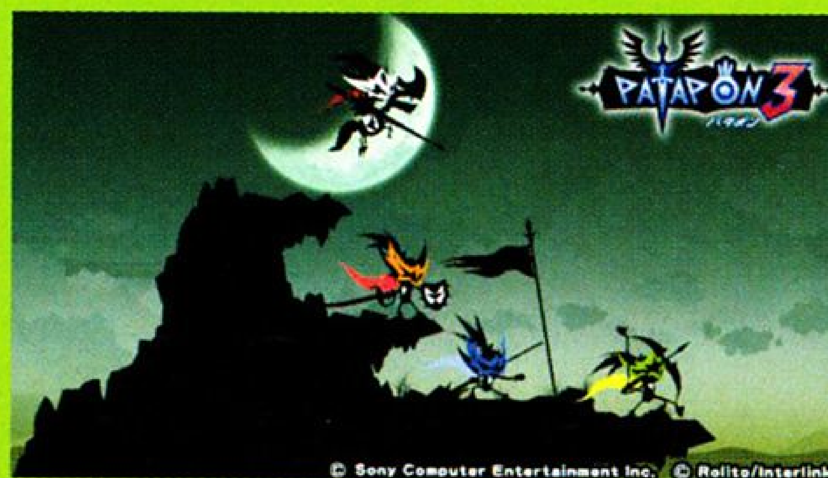


天气越来越热了，证据就是很多同事都穿上了裸露装，有的裸露出胳臂，有的裸露出大腿，当然也有个别讨厌的家伙戴着战斗力测试器转来转去，虽然在我等外人看来，那根本和普通的眼镜并没有区别，其实我知道，他本人一定可以看到你各种状态下的战斗力数值，比如你啪塔砰的实力是850，他就会借口上厕所远离编辑部，如果测到你真人快打是负20，他就会挑战你，就是这么讨厌。不过也有测试不到真实战斗力的情况，比如我穿上馊汗衫的时候。



32分

啪嗒嘭3



PSP

SCE

2011年4月28日　多人

节奏冒险　全年龄

本作是风格独特的音乐节奏动作游戏《啪嗒嘭》系列最新作，故事叙述以「世界尽头」为目的地的啪嗒嘭几经波折后来到被称为「受诅咒大地」的未知大陆，无意间解放了封印于巨大箱子内的「邪恶之物」……

推荐人群

- 音乐节奏类游戏爱好者；
- 系列FANS；
- 女性玩家；
- 喜欢携带PSP外出的玩家

前两作小熊都只是试了一下没有怎么好好玩，本作终于有机会深入的游玩了一下，怎么说呢？对于此类游戏感觉还是适合外出时偶尔玩一下，也就是说定位于小品级游戏最恰当，玩久了难免会出现幻听之类的后遗症，脑袋里面全是游戏中那该死的节奏，游戏是步行走路时，我现在看到一些东西的时候就会联想到这游戏，有一种输入按键命令人的冲动……

极为考验战术意识和节奏感、提前量判断的系列初作是赤银最喜欢的。怎奈续作一作比一作降低难度，虽然内容更加丰富了吧，可是总感觉少了些什么……果然赤银是M么orz最新的3代又新加了好多英雄级单位，越发的Bug了……感觉这游戏已经脱离最初的真实系改向超级系发展了。整体的进化已经接近于瓶颈，不知将来是否还会有下一作了。作为茶余饭后的休闲小品也还算不错了。

我非常喜欢《PATAPON》系列，但也觉得这个游戏唯一的缺点就是不能在公车上玩，因为周遭干扰太大，节奏不容易把握。这大概算不上缺点，只是我个人感觉不方便的地方。说到最新作，画面的提升不是关键，音效的增加很令人满意。剧情本来无足轻重，但因为有了中文版，所以了解剧情也成了另一大乐趣。这次细节上的增加不少，提高了游戏性，联机时的聊天功能更是体贴。

超人气音乐节奏游戏的第三代，游戏要素到底进化了多少？同事在玩这游戏时显露出这样的身体语言，不定时抖腿、哼哼唧唧的小声嘟囔但是听不清他哼的是什么、每隔一小会儿就一惊一乍一脸诡异地冲着我们傻笑一下儿，时而紧皱眉头时而又露出隐藏很深的褶子，在他最后退出游戏的时候，终于大呼了一口气，紧绷的腹部一下儿鼓了出来变成硕大的啤酒肚儿。



26分

最后约定的物语

最後の約束の物語

さいごのやくそくのものがたり

PSP

imageepoch

2011年4月28日　1人

角色扮演　12岁以上

本作的故事设定在充满魔导之力的世界，玩家在游戏中将扮演魔导士最后的末裔，从机械兵团的围捕中逃出生天。作品由御影良卫担任企划与原案执行制作人，制作人为宇田洋辅，仓花千夏则担任角色设计。

推荐人群

- 迷宫控；
- 角色扮演类游戏爱好者；
- 人设控；
- 声优控

小熊晕迷宫类游戏，不过本作的人设很漂亮，加上豪华的声优阵容，偶尔玩一下下还是很不错了。也许有玩家对本作的制作厂商有些陌生，之前imageepoch制作的NDS游戏《弧光之源》很是不错，本次游戏在故事刻画和游戏方式上都中规中矩，但是在如今日式RPG没落的背景之下并没太多出彩之处，不过貌似赤银玩这游戏玩的不亦乐乎……

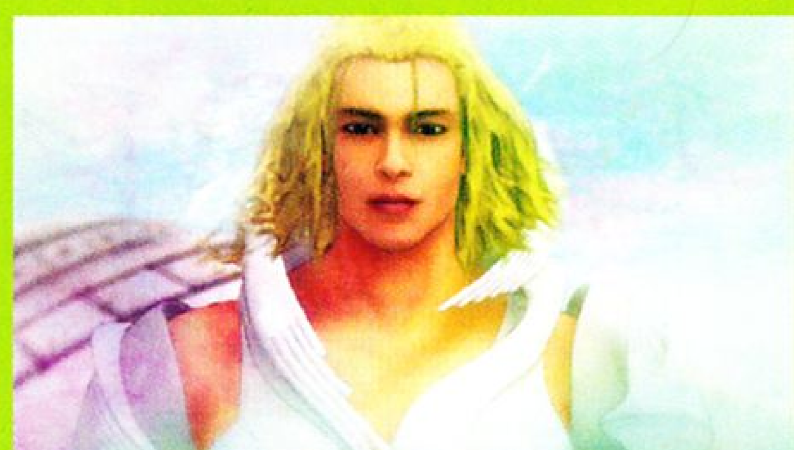
坑爹呢这是！前期宣传的像模像样的拿到手里完全不是那么回事……容量仅有三百余M的游戏，我们还能期待什么呢？看似豪华的声优阵容，可是游戏中几乎完全没有多少有人出声的地方，请让我再说一遍，坑爹呢这是！三百余M的游戏能放多少语音才见鬼了。虽然有人说游戏性和容量大小没有必然关系，但是我要说这是态度问题！话说楼上你哪双眼睛看到赤银玩得不亦乐乎了？

本作比较考验玩家的策略，游戏构思奇妙，控制敌意的设定前所未有，战斗会多考虑很多因素，所以每次成功挑战过后都会有不同以往的成就感。本作的难度颇高，有些时候不得不牺牲同伴来换取战斗的胜利，然而如果你事先了解战斗的具体情况，就可以在开战前重新分配技能点数，这样会对后面的进程略有帮助。所幸本作还有难度选择，建议新手就不要和自己过不去了。

正统日式RPG游戏，指令战斗系统、组队战斗+回合制、HPMPLV……熟悉日式RPG的玩家可以轻松上手。给人印象最深就是节奏感十足的游戏主题曲、让人心情一下子变得恍惚的忧伤背景音乐、游戏中大量出现又个性十足的美型角色，还有敌人，在战斗时面对的敌人竟然动感十足，也颇具观赏性。不知道最后的剧情是否老套，那经久不衰、令人怀念的日式RPG啊~

30分

全能之神 大天使的崛起



PS3 X360

Ignition Entertainment
2011年4月28日 1人
动作冒险 12岁以上

本作是由曾经手《鬼泣》的竹安佐和记担任监督与角色设定，制作过《大神》的木村雅人担任制作人。因为之前宣传影片中“这样的装备没有问题吗？”和“放心吧，没问题”这两句台词红遍整个网络从而备受关注。

推荐人群
动作游戏爱好者；
被宣传片征服了的玩家；
大丈夫控？
萌大奶控？

这游戏实在是怪，因为一段宣传片而火的一塌糊涂，不知道当初制作那段宣传片的工作人员有没有猜到会发生这样的事情。游戏画面渲染手法一开始还真接受不了，比如一开始我就误以为那坑是影子，掉下去之后才知道原来需要跳过去。不过总体来说游戏还是值得一玩的，如今原创游戏少之又少，再不赶紧支持一下以后就只能玩各种续作和炒冷饭的游戏了。

本作质量还是不错的，无论动作还是剧情部分。画面上用简单的线条和形状描绘出了华丽的效果，看起来比起那些逼真模拟现实的3D场景的装13游戏要舒服得多。2D横版过关和3D动作之间的切换有种异样的新鲜感。战斗方面只有三种武器稍显不足，不过每种武器的招式丰富华丽，打击感也还不错。需要经常夺取敌人武器加以净化这点很有意思，总体来说大丈夫，没问题。

本作的画面风格特别吸引人，乍看之下很容易让人联想到《旺达与巨像》，当然这款游戏在色彩和精致程度上要远超前者。这款游戏比较贴心的设计就是出招容易，同时也没有牺牲招式的精彩程度。故事简单，但却让人能够逐步被吸引而想要继续深入了解。解谜的部分难度适中，不会因为太难而卡关。武器较为多样，能力各有不同。关键是本作的制作人很有水平，于是游戏素质也较高。

声儿大的吓人，眼前乱糟糟的，玩这游戏的一瞬间突然产生了一种“我们的时代终于还是过去了”这样的想法，不知道是我的错觉还是怎么，游戏过程中总有一种被审判的感觉，尤其是背景音乐的旋律让人毛骨悚然，我忽然产生了一种幻觉，感觉自己被绑在一根柱子上，而游戏中被打的并不是杂兵而是自己，随着画面的闪烁，不知自己的身体还是心里就跟着一紧。

22分

真人快打9



PS3 X360

NetherRealm Studios
2011年4月19日 1~2人
格斗 17岁以上

本作的游戏故事是紧接在八代《真人快打～末日战场》之后的情节，但时空背景来到了最初的一、二、三代的故事发生之际，玩家在故事进行当中将会切换到不同的角色，不同的举动将会影响故事有不同的发展。

推荐人群
系列玩家；
重口味玩家；
口味重玩家；
口重味玩家

我恶心，我反胃，我吃不下去饭！很多读者问我如果遇到不喜欢的游戏需要玩的时候会怎样，这就是我的答案。我不知道这游戏究竟哪里好玩，把人撕来砍去满屏幕飞血真的那么爽吗？还好这次攻略只有两页，如果多的话我真就死过去了，如此暴力血腥的游戏实在不合我胃口，而且人设也那么难看，关于格斗手感……我都恶心的玩不下去了要手感有什么用！

这游戏确实很恶心。实在搞不懂欧美人的审美观……玩游戏就为了找点血腥刺激发泄减压吗？搞不懂。真不懂。首先格斗游戏就不对赤银的胃口了，人设又是完全的欧美风一点美感都没有，再加上游戏性完全以虐待互相的呕吐神经为卖点，赤银没有丝毫想摸它的愿望。要知道杀戮和血腥不是这么玩的，制作人的词典里相信肯定没有华丽和美这两个词。

《真人快打》系列和《DOA》系列有个共同点：都是格斗游戏，但看点却不是格斗本身。《真人快打9》的系统还算不错，起码回归2D平面格斗的作法算是向始祖致敬，同时也借鉴了部分别人的成功经验，但游戏的手感依然没有什么显著提升。由于增加了强力招数发动时会显示对手的内部损伤，还有画面的提升，所以本作的血腥程度堪称系列之最。其余嘛，也就没什么优点了。

抛去更趋于真实的血腥要素不说，不管是在剧情还是力道测试等小游戏的投入上，制作方都花费了更多的精力，如果你以前没玩过本系列的作品，也可以通过教学模式从头学起。当然，最大的魅力还是战神奎托斯的加入，想必有不少玩家和笔者一样，迫不及待地想让奎爷问鼎一下世界格斗的巅峰。在试练模式中甚至还有不含格斗要素的搞笑成分，真是煞费了苦心。

30分

VR网球4



PS3 X360

SEGA
2011年4月29日 1~4人
体育竞技 全年龄

本作是全球出货超过500万套的网球游戏代表作《VR网球》系列10周年纪念作，继承系列游戏的简单操作与逼真图像表现，收录世界顶尖网球选手，并加入根据玩家游玩风式来提升选手能力的新系统。

推荐人群
网球爱好者；
体育游戏爱好者；
系列玩家；
体感游戏爱好者

小熊说过自己是个体育爱好者，更是个体育游戏爱好者，之前为了玩橄榄球游戏去专门学习了橄榄球的相关知识……扯远了，本系列游戏我都玩过，可以说现在的VR网球除了加一些新人物，动作做得更加真实，人物建模更加逼真之外，真的没有什么明显的进步，也许这次对应体感外设和3D视频输出就是所谓亮点吧，希望制作小组快些寻找到一个突破口。

赤银既非网球爱好者，亦非体育游戏爱好者，系列游戏一作没玩过，体感什么的最讨厌了。于是这又是一款对赤银没有任何意义的游戏。出货500万套又怎样？系列10周年又怎样？没有剧情没有声优的游戏对赤银来说完全没有意义啊……说实话在看到这个评分之前赤银都不知道有这个游戏的存在。于是赤银真的没什么好说的了……喜欢的同学尽管通过体感锻炼身体去就好了。

《VR网球》系列全球出货已经超过500万套，绝对是同类作品中的佼佼者，又因为本作还是系列10 周年纪念作品，于是看得出SEGA这次也下了不少力气。首先，本作继承了系列一贯的简单操作，画面表现较之前提高不多，但已经非常逼真。游戏收录了世界顶尖网球选手，并加入根据玩家游戏风格来提升选手能力的新系统。另外，游戏还收录了使用Kinect的专用模式。

继上一作《VR网球3》为了更加显现真实性而削弱了凌厉的上网截击成功率后，《VR网球4》这款号称是纪念本系列十周年的作品，本次甚至加入了新功能来突出角色的风格和能力。创建角色时可加入的要素也大大增加，也由此加深了玩家对角色寄托的情感，使游戏的代入感更强。场地更加丰富、游戏背景更多彩绚丽、球的运动轨迹也更加清晰明了，简直脱胎换骨一样。

研究中心病历：

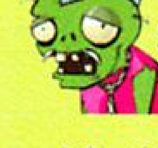
4月21日PSN受到了外部攻击，导致PSN全面瘫痪，玩家本以为只是一次普通黑客攻击，可是随着时间的推进，我们才明白这次攻击并非我们想象中的那么简单。在我写下这段文字的时候PSN已经瘫痪一周了，今天SONY官方宣布这次黑客攻击了普通玩家的账号信息，所以玩家的账号可能会被盗用并登录不能等等，这让我们这些玩家，尤其是一直辛辛苦苦支持正版的玩家愤怒不已，黑客这次的道德底线已经降到了下限的下限，如果这次攻击真的造成部分玩家丢失自己的账号或者信用卡信息，那么我相信这些所谓站在玩家一方的黑客将会成为所有玩家唾弃的对象！现在我们唯一希望就是SONY能在这次攻击中证明自己的实力，还给我们玩家一个健康的在线游戏环境，加油索尼！

小熊无法理解为什么现在黑客做的如此过分还有人支持他们，难道这年头侵犯别人的知识产权，违法使用盗版软件都成了正义的事情了吗？被攻击的一方反而有错，反而需要道歉，这个社会是怎么了？

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者

24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第十期！PSN杯具的时候小熊也杯具的不想玩什么游戏，这次索尼损失太大了，希望慢慢可以恢复吧。另外在4月底我终于攒够钱把3DS收了，这下终于不用眼红别人的机器，但是继续之前的杯具，还是不怎么想玩游戏，目前3DS玩的最多的是WE，大师联赛每天三到四场龟速推进中……和小沛联机SSF4依旧是被虐的命，自己格斗苦手也得有个限度啊！对方可是一个已经三十多岁的胖子啊！他明明只会用肯和桑吉尔夫嘛！总输给他还不如直接死了算了啊！有木有，有木有啊！（小熊最近灰常喜欢咆哮体）

接着小熊在这里说个题外话，我们编辑部的吉祥物小三儿最近在上海那边办公，没想到租房的时候遇到了骗子，因为杂志上有些东西不能刊登，所以我也只能在这里帮小三儿抱怨几句，这个社会骗子实在是太多了，我从工作到现在也已经被骗了n次，只能当作花钱买教训，谁让自己社会经验少呢……不过我们还是得对那些黑了心的玩意儿竖中指外加吐口水，出来混迟早是要还的，来路不正的钱还是不要碰的好！

前不久PS3版的《迈克尔杰克逊 梦幻体验》如期发售，小熊也第一时间入手了游戏，虽然咱跳舞可以说是完全没有天分，但是MJ对我有着特殊的意义，如今自己也只能通过这种方式怀念这位早已身在天堂的巨星，那么本期「くまの部屋」主题就是"MJ，THE KING OF POP"。

电刑室手记

●上期小熊就说过这期专栏会恢复这传说中的"电刑室手记"，那么最近小编们都遇到什么样的事情呢？且容我慢慢道来……

●前阵子小沛去参加一个资格认证的培训，前后大概有十天，因为要住在那边所以不能来编辑部视察工作，这可把我等高兴坏了（误），甚至有人说希望小沛多学习几次（我不承认这话是我说的！）希望小沛看不到这段话，阿门……

●蔬菜汁喜欢和路边的小猫小狗玩，还总买些猫粮狗食的给那些小家伙吃（我也买过！）最近他还喜欢上了用摄像机录视频，这些都没什么，可是那混蛋居然把这蛋疼的视频传到了网上，杯具的是全然不知的我和某美编无辜的沦落成了路人甲和路人乙，虽然没在视频中露脸但是却充当了现场解说，最让小熊郁闷的是有读者居然说我的声音像是在哭……我说话声音哪里像哭了？再这么说我……我就哭给你看！！！

●小熊老家在河北的一个小县城，那里有一家德克士号称是"熟人俱乐部"，意思是说只要你去那里吃东西，肯定会遇到几个认识的人。五一放假回去我抱着"怎么可能有那么巧的事情"的想法去了几次，结果？好吧，我承认这破地方是"熟人俱乐部"……

●发现自己除了每个月有什么游戏要买之外，好久没有什么像样的计划，最近决定从一些小事开始改变自己，首先是抽出时间看一些书（读书是件很幸福的事情），其次就是练字！咱从小写字就难看，我恨自己的启蒙老师当初为什么不逼我练字呢？

●小萝莉邻居最近失恋，每晚不睡觉乱折腾，搞的小萝莉也休息不好，这人咋这么没有公德心呢？

●肥皂买了双拐子，看得我心里也痒痒，但是面对正品的价格，小熊理智的退了下来。不过之后咱又迷上了adidas的新款清风……我想知道这世界有钱人真的那么多吗？一双鞋卖800+你们好意思吗？好吧，我是穷人，我买不起鞋子……

●最后说一件不怎么欢乐的事情，4月29日在我家乡那里发生了一起严重的交通事故，一辆刹车失灵的大卡车冲到了闹市区，造成九人死亡多人受伤，其中有一位准妈妈肚子里面怀有一对双胞胎，我回去的时候看到死者家属在事发地悲痛欲绝的样子，真的很难过，希望以后这样的事情不要再发生了，也希望死者家属能尽快走出这次事故的阴影，毕竟生活还要继续下去！



传奇一生

1958年8月29日，在那无比平凡的一天，谁也没有想到一位世界巨星就这样悄无声息的诞生了。迈克尔杰克逊在20世纪80年代起的整个现代流行音乐史上缔造了一个时代，他被誉为流行乐之王，是流行乐界最伟大、最有影响力的歌手，更被授予"世界历史上最成功的艺术家"，没有之一！现在我们随便在一个搜索引擎上敲入他的名字，瞬间就会有几千万的相关信息涌入你的视线，让我们来看看网上是如何评价这位流行之王的：

他用音乐歌颂大爱、种族团结与世界和平，谱写一首首慈善、公益名曲，一生投身慈善事业，曾两次提名诺贝尔和平奖。同时作为一名全面的艺术家，迈克尔杰克逊不仅在音乐方面有着卓越成就，在舞蹈、舞台表演、时尚等方面都有着独特的贡献和非凡的影响力，他被公认为是有史以来最伟大的艺人，注意这里没有之一。

他是出色的音乐全才，在作词、作曲、场景制作、编曲、演唱、舞蹈、乐器演奏等方面都有着卓越的成就。他作为主唱和最年轻的成员，在1964年首次亮相The jackson 5乐队，后来又于1971年成功开始独唱生涯。1979年成年后发行第1张专辑《Off The Wall》就被誉为迪斯科音乐经典之作，1982年发行专辑《Thriller》，融合不同乐迷的良药，这张涵盖流行、funk、摇滚、迪斯科、R&B天才之作，不仅突破了种族界限，打破了白人垄断流行音乐界，把当时还处于亚文化黑人音乐推向主流，为后世的黑人艺人铺下了光明大道。史上最著名公益单曲《We Are the World》正是由他与莱昂纳尔·里奇共同创作完成的。

他开创了现代MTV，把音乐视频从宣传工具转换成一种带有音乐故事情节的艺术表达形式。作为现代MTV音乐的创始人与里程碑，《Thriller》几乎是真正意义上标志着MV的诞生。单曲《Thriller》的音乐录像带是全球第一支现代MV，被誉为史上"最伟大的音乐录像带"，空前提升了MTV在现代音乐工业的地位，如今现代MTV这种音乐形式几乎遍布整个现代流行音乐界被广泛运用。

《Thriller》是世界销量第一的专辑，总唱片销量已达1.1亿张。其他专辑《Off The Wall》（1979年），《BAD》（1987年），《Dangerous》（1991年），和《HIStory》（1995年）也同样跻身世界百大畅销专辑行列。他个人已有全球2.15亿专辑销量认证，其唱片总销量已经超8.75亿(此数据为2010年统计结果)，也使他成为音乐史上最畅销的独唱歌手。他也是世界上拥有最多歌迷的歌手，一位杰出的慈善家和人道主义者，他为慈善事业捐款3亿美元，是全世界以个人名义捐助慈善事业最多的艺人（独自支持了世界上39个慈善救助基金会）。他不仅是一位百年难遇的艺术家，也是一个善举无数慈善家。但不幸的是，他也是一个被媒体污蔑最多，被世人误解最深的人。

引述了如此多关于MJ的评价，无非就是让大家知道他是多么出色的一个人，但是在这里我也不得不说一下，就是这样一个可爱的人，被那些狗屎一般的人肆意诋毁，从最开始的全身漂白背叛黑色种族开始，到之后沸沸扬扬的娈童案，这期间MJ一个人背负着巨大的压力，其实他只是一个单纯向往美好童年的孩子，一个永远长不大的孩子，无奈这个社会就是这样，恶心的无可救药。

迈克尔杰克逊于美国时间2009年6月25日因被注射过量异丙酚等药物陷入深度昏迷送入医，下午抢救无效，被宣告死亡，终年50岁。生前原定于同年7月13日开始的复出演唱会，最初预计10场演唱会门票在数小时内销售一空，随后加演到50场，总共115万张票，其他四十场门票都在开放售票的四小时内全部售罄，但演唱会随迈克尔·杰克逊的逝去未能如期开唱。洛杉矶警方裁定他的死是属于他杀，其私人医生莫里在初审后也已吊销行医执照，将可能面临4年的牢狱之灾。MJ去世的消息震惊了全球，亿万歌迷伤心落泪，在追思会吸引了全球30多亿观众。收视率也创下了吉尼斯记录。在MJ离开这个世界之后，之前诽谤他娈童的当事人终于出面承认自己是为了敲诈MJ才谎称自己被性侵犯，可是如今这话有什么用？这种人必将被永远钉在十字架上，被全世界的人唾弃。而关于他的私人医生我个人认为他不至于去谋杀MJ，这应该只是一次意外。

万千荣誉

音乐界巨头滚石唱片杂志曾经这样形容："迈克尔·杰克逊是先天天才和后天训练相结合的完美风暴。他还是孩子的时候，唱起歌来就是那么的令人惊叹，他彻底诠释了《I Want You Back》，这首歌里可能只有一个废音符，这对我来说，简直是疯狂，因为他那时只有11岁！他还有令人发疯的音域，我可以唱得很高，但我唱《Beat It》时，我不得不半途而废。他唱的音是难以置信的高，在《Beat It》《Billie Jean》《Thriller》上，我想他唱到了高音C，甚至是一个高C强音，这没有任何人可以做到。而人们没有意识到的是他也可以唱低音。你可以在《Off The Wall》专辑的《Burn This Disco Out》一曲里听到，他在这里进入了低音音域，把我震呆了。"

MJ一生当中获奖无数，最后就让我们在这雪花一般的奖项当中结束这一期的专栏，让我们永远缅怀这位已经离我们而去的绝世巨星，Michael Jackson！

年份	奖项
1970年	最佳歌唱团体：杰克逊5-Best合唱团（有色人种民权促进协会）
1971年	最佳歌唱团体：杰克逊5-Best合唱团（有色人种民权促进协会）
1972年	特殊贡献楷模（美国国会 U.S. Congress） 最佳歌唱团体：杰克逊5-Best合唱团（有色人种民权促进协会） 最佳单曲艺人&最佳单曲男性艺人（告示牌杂志Billboard）
1980年	最佳歌唱团体：杰克逊5-Best合唱团（有色人种民权促进协会） 最受欢迎男艺人、最受欢迎专辑：《Off The Wall》、最受欢迎单曲《Don't Stop 'Til You Get Enough》（第7届全美音乐奖） 最佳R&B男歌手：《Don't Stop 'Til You Get Enough》（第22届格莱美音乐奖） 最佳黑色艺人&最佳黑人专辑：《Off The Wall》（告示牌杂志Billboard）
1981年	最佳歌唱团体：杰克逊5-Best合唱团（有色人种民权促进协会） 最受欢迎专辑（第8届全美音乐奖） 年度流行艺人、年度黑色艺人、年度流行专辑、年度流行专辑艺人、年度流行单曲艺人、年度流行男艺人专辑、年度流行男艺人单曲、年度黑色专辑艺人、年度黑色单曲艺人、年度黑人专辑、最佳舞曲艺人、最受欢迎单曲／专辑（告示牌杂志Billboard）
1984年	流行／摇滚音乐项目特殊贡献奖、最受欢迎男歌手、最受欢迎专辑、最受欢迎单曲、最受欢迎音乐录像带、灵魂／R&B项目最受欢迎男艺人、最受欢迎音乐录像带（第11届全美音乐奖） 最佳英国专辑：《Thriller》&最佳国际艺人（第3届全英音乐奖） 年度专辑《Thriller》、最佳流行男艺人、年度唱片《Beat It》、最佳摇滚男艺人、最佳R&B男艺人、最佳R&B新曲《Billie Jean》、年度制作人、最佳儿童录音《E.T. The Extra-Terrestrial》（第26届格莱美音乐奖） 自由勋章（有色人种民权促进协会） 最佳长篇录像带、最佳家庭录像带（第2届全美音乐录像带奖） 人道主义总统奖（里根总统） 历年最佳录像带、最佳舞蹈设计、最佳人气奖（MTV 音乐录像带奖）
1985年	最佳录像带专辑：《The Making Of Michael Jackson's Thriller》（第27届格莱美音乐奖）
1986年	年度歌曲《We Are The World》、年度唱片《We Are The World》、最佳流行二重唱或团体《We Are The World》、最佳短篇音乐录像带《We Are The World》（第28届格莱美音乐奖）
1988年	音乐录像带杰出贡献奖（音乐录像带先锋奖） 灵魂／R&B项目最受欢迎单曲（第15届全美音乐奖） 最佳国际艺人（第7届全英音乐奖） 年度最佳R&B专辑、年度最佳男艺人单曲（灵魂列车音乐奖）
1989年	最佳男艺人、年度最佳专辑《Bad》（有色人种民权促进协会） 特殊成就奖（第16届全美音乐奖） 最佳国际艺人、最佳音乐录像带《Smooth Criminal》、最佳国际男艺人（第8届全英音乐奖） 名人殿堂、录像带终生成就奖、最受欢迎录像带《Dirty Diana》（世界音乐奖） 世界史上最伟大的录像带（第6届MTV 音乐录像带奖） 十年最佳录像带《Thriller》（滚石杂志）
1990年	十年最佳艺人（全美影业基金会） 最佳短篇音乐录像带《Leave Me Alone》（第32届格莱美音乐奖） 十年最佳艺人（灵魂列车音乐奖） 十年最佳艺人奖（白宫）
1992年	终生成就奖（NABOB）
1993年	杰出音乐录像带奖《Black Or White》&二十五周年纪念年度艺人奖（有色人种民权促进协会） 最受欢迎的流行／摇滚专辑、最受欢迎的灵魂／R&B单曲、特殊国际艺人奖（第20届全美音乐奖） 当代传奇奖（第35届格莱美音乐奖） 最佳R&B专辑《Dangerous》、最佳R&B单曲《Remember The Time》（第7届灵魂列车音乐奖） 全球最畅销流行艺人、全美最畅销艺人、本世纪全球最畅销艺人(第6届世界音乐奖)
1995年	最佳舞曲音乐录像带《Scream》、最佳舞蹈《Scream》、最佳美术指导《Scream》(第12届MTV 音乐录像带奖)
1996年	历年最畅销专辑《Thriller》、最佳流行男歌手、最佳R&B艺人、最佳唱片男歌手、最佳美国男歌手(第8届世界音乐奖）
2006年	世界史上最畅销的专辑《Thriller》、史上最长的音乐录影《Ghosts》、史上最贵的音乐录影《Scream》、最成功的音乐录影带《Thriller》、美国单曲榜冠军的最年轻的歌手、美国排行榜上霸占冠军宝座时间最长的专辑《Thriller》、单曲第一周发行即夺得美国音乐榜冠军的歌手《You Are Not Alone》、世界历史上最成功的艺术家、支持慈善机构最多的艺人、最值钱的奥斯卡奖杯（吉尼斯世界记录） 最畅销歌手钻石奖（世界音乐奖）
2009年	最受欢迎流行/摇滚男艺人、最受欢迎灵歌/R&B男艺人、最受欢迎流行/摇滚专辑、最受欢迎灵歌/R&B专辑（第37届全美音乐奖） 终生成就奖（第52届格莱美音乐奖）

《迈克尔杰克逊 梦幻体验》奖杯列表

目前网上还没有一份本作的奖杯列表，小熊自己对着PS3翻译了一下，还好本作没有隐藏的奖杯，虽然奖杯数量不多但是分量却一点也不少，银杯金杯都很多，但是想要白金此游戏可以说的很困难，即使你很有舞蹈天赋，即使你可以获得很多分，但是游戏前请注意：本作想要白金必须有两个PS MOVE控制器以及两个PS3专用的麦克风，如果你和我一样只有一个PS MOVE，那我可以明确的告诉你，这游戏你最多只能取得四分之一的奖杯，是不是很坑爹啊？绝对的坑爹啊，有木有！有木有啊！



←小熊五一假期唯一玩了的游戏就是这个。

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Moonwalk	白金	取得游戏其他全部奖杯
Dice	铜	完成第一首歌（一位歌手）
T-Rex	铜	完成第一个舞蹈（一位舞者）
Church	铜	完成第一首歌（两位歌手）
Leg Kick	铜	完成第一个舞蹈（至少两位舞者）
Robot	铜	在Easy难度下的五首不同歌曲中得到五颗星的评价（歌手模式）
Heel Groove	铜	在Easy难度下的五首不同歌曲中得到五颗星的评价（舞蹈模式）
Click-Click Chest	铜	完成十首不同的歌曲（一位歌手）
Hop Walk	铜	完成十个不同的舞蹈（一位舞者）
Shuffle	铜	完成十首不同的歌曲（两位歌手）
Step-Shuffle-Pow	铜	完成十个不同的舞蹈（至少两位舞者）
Monster Poses	铜	储存十张精彩瞬间的照片
Monster Breakdown	铜	储存十个精彩录像
Rock and Pop	铜	在五首不同歌曲中完成所有的金色音符
Funky Rocks	铜	在歌手模式中在每一条线上完成最后的"OK"
BackPack	铜	上传十张照片到你的Facebook
Jackson Walk	银	在五首不同的舞蹈中完成全部的金色动作
Kick Freeze and Repeat	银	完成二十首不同的歌曲（一位歌手）
Cross With Scoot	银	完成二十个不同的舞蹈（一位舞者）
Military March	银	完成二十首不同的歌曲（两位歌手）
Gallup	银	完成二十个不同的舞蹈（至少两位舞者）
Butterfly	银	在Medium难度下的五首不同歌曲中得到五颗星的评价（歌手模式）
Hot Feet	银	在Medium难度下的五首不同歌曲中得到五颗星的评价（舞蹈模式）
Side Glide	金	完成二十九首不同的歌曲（一位歌手）
360 Airwalk	金	完成二十九个不同的舞蹈（一位舞者）
Lock and Pop	金	完成二十九首不同的歌曲（两位歌手）
Zero Gravity Lean	金	完成二十九个不同的舞蹈（至少两位舞者）
Never-Ending Spin	金	在Hard难度下的四首不同歌曲中得到五颗星的评价（歌手模式）
Toe Stand	金	在Hard难度下的五首不同歌曲中得到五颗星的评价（舞蹈模式）

とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット



传说佛的笑容也只有3次，于是你懂的。本期红魔馆又新开了漫画介绍的栏目……不过说是新开，貌似曾几何时的第一期红魔馆就是以介绍同人漫画的《Re-take》起家的呢，而且之后又有介绍并随电击收藏附赠过《学园默示录》漫画什么的黑历史，究竟是否算“新栏目”姑且还是保留好了。话说，有好几期红模馆中没出现赤银自己组的模型了（这次貌似连本体都没了orz），一来确实最近一直很忙没有空余时间专心拼模型，二来自从组过PG强自之后（虽然还没拼完……想想那重复操作的龙骑兵久久下不去手……），赤银似乎开始对小比例模型产生抵触情绪了……好吧，我错了。等过几日RG的强自到货之后再让模魂赤银涅槃重生好了。（PS：似乎海K也打算买一只RG强袭，到时候是否来一个PRO与素人的作品对比呢？大家说好不好？）

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.20		2011年5月1X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	混沌的22岁

とある赤銀の未来日記

微博上有的同学建议赤银推荐一下漫画，于是赤银就来推荐一部好了。像过于大众向的《柯南》、《犬夜叉》、《龙珠》、《最游记》、《灌篮高手》、《幽游白书》之类的咱就不多说了（喂，凭什么就不说了啊！？而且貌似有奇怪的东西混进去了？）于是乎就让我们挑一些稍微小众向的有趣作品来说好了。这次我们的主题是——《未来日记》。

《未来日记》这部作品自2006年1月开始于日本角川书店附属的漫画杂志《月刊少年ACE》（2006年3月号）上连载，至2011年2月号（去年12月发售）已全篇完结，目前单行本已发售12卷（第12卷2011年4月26日发售）以及两卷外传，全篇的中文在线翻译版相信可以简单的在度娘股沟上搜到，赤银就不在这里多手了（要知道全59话加外传每话数十页——保存也不是件易事，何况还有下载24小时内删除不得作为商业用途云云的天朝业界定规这里也不多言了）。同名PSP游戏（外传性质）也已在2010年1月28日发售，此外原作改编TV动画也预定于2011年10月番开始上映（试作版OAD以经与11卷单行本同捆发售，感兴趣的同学可以去tud0u或是y0uku上搜来看看）。

本作描绘了一个窝囊自闭少年的成长以及他与一只坏掉了的纯情少女间的爱情故事。以下内容极有可能涉及剧透，对此反感的同学请注意绕行！（好吧……今后就请大家称呼赤银为“不剧透会死星人”好了。）

15岁的中二少年（中学二年级……还是说初二比较好呢）天野雪辉，在班里是作为背景的路人角色，由于不擅与人交往常以观测者自居，爱好飞镖和记日记，平时会将自己周围发生的一切事情事无巨细的全写到手机日记里。实际上本人非常害怕寂寞，由于没有朋友一个人在空想世界里创造了一个掌控全部时间与空间以及因果律名为时空王Deus的角色（及其侍从的穆鲁姆露）。一天他发现时空王竟是真实存在的，并且发动了一个由12人参加的生存游戏，12个人分别持有不同的日记，上面能显示持有者未来90天内的日记内容，以达到一定程度的未来预知。12个日记持有者之间互相残杀中，最后活下来的人将继承时空王Deus的地位和能力成为“神”！而天野雪辉凭着他事无巨细全部记录的无差别手机日记被选为1st的日记持有者，被迫加入了这场神位争夺战。





从某种意义上来讲，这种剧情的设定和某《Fate》有几分相似，不过这里没有魔术魔法等深奥的世界观，没有英灵、从者和圣杯系统，日记的持有者所能依靠的只有通过自己日记对未来的预测。而且根据每个人记日记的方式不同，其日记也具有不同特点与战斗适性。而此时雪辉碰到了第一个日记持有者，正是他最大的盟友同时也是最强的敌人，因为暗恋雪辉而成为跟踪狂的病态黑化坏掉同班同学美少女日记持有者2nd——我妻由乃。由于受不了父母虐待式的教育方法而将双亲[哔——]掉的由乃，在一年前填写毕业志愿的时候与因父母离婚而无法达成全家一起去看星星梦想的雪辉相遇，因为失去父母而对未来绝望的由乃和雪辉约定将来成为雪辉的妻子并一起去看星星，由此得到了未来自己存在的意义，因此而不可救药的爱上了雪辉。由此而时常跟踪雪辉、试图破坏雪辉与其他女生的恋情等等，将观察雪辉的行动每10分钟记到手机日记中，因此获得了雪辉日记。在雪辉受到日记持有者3rd持有“杀人日记”的英语老师火山高夫追杀性命危急的时刻救下了他，凭借二人之力实现了扭转日记中“DEAD END”死亡预告的奇迹。自此最强的日记持有者组合诞生，12人间的杀戮剧正式开始（准确的说是11人……3rd火山老师已经死了）。

本作中的人物刻画性格丰满、各具特色，除去上面提到的两位男女主角和龙套老师，还有着为拯救心脏病的儿子不顾一切的警察父亲、充满诡异想法的天才4岁精英少年、因教徒背叛而父母双亡受尽凌辱的单眼次期教主女儿、视胜者为正义的变态失聪超级英雄等。虽然众所周知赤银一向对病娇角色情有独钟



（为了所爱之人不惜牺牲一切、毁灭一切的真挚感情啊）不过本作中的由乃稍微有些不对赤银的胃口……好吧，男女主角是一对，赤银最喜欢的果然还是最强女配角反宗教系恐怖分子爆弹魔眼带女王日记持有者9th——雨流美弥音。最初作为主角们敌人出现的她被雪辉和由乃合力击败，在被雪辉用飞镖攻击的时候，为了保护自己的逃亡日记手机而被刺瞎了左眼（之前似乎还没提到过，日记所有者的日记被破坏的话本人就会随之消灭，因为日记述这当事人未来的日记损坏相当于其未来的消失，也就是说日记相当于持有者分身的存在）。此后又被其他持有者俘虏、被某人救出后为了复仇再次出现、但也由于各种因缘巧合有着与雪辉等人结成联盟的时期，作为剧中少有的御姐型角色（永远的18岁），也是贯穿整个故事主线的关键角色（虽然是配角），不过以美弥音为主角的外传《未来日记马赛克》中则作为女主角，围绕美弥音的过去、成为持有者的经纬，以及与其他持有者的互动事件，描绘了故事背后发生的鲜为人知的一面。

咳咳，好了字数差不多了，再写下去恐怕又要有同学暗地里开始骂赤银剥夺各位读者欣赏剧情的乐趣了。最后赤银唯一想要说的是——作为引入因果律、平行世界和时间旅行要素的本作十分合伪科学赤银的胃口，有时间的话请务必赏光一看，绝对会令你不虚此行，大团圆的结局十分温馨……看到最后的话你一定会被震撼、治愈和救赎的！（太夸张了吧？）



とある四月の新番推薦

本次继续上期介绍四月新番，这次为大家推荐的是上期红魔馆完成之后，继续审片途中赤银碰到的几部有意思的准备追下去的动画。分别是《只有神知道的世界II》、《电波女和青春男》，以及《C》。另外顺便一说，上一季开始仍未完结的作品赤银在追的貌似还有《GOSICK》，嗯。

1 只有神知道的世界II



完全是第一季的延续，攻略之神依然在无节操的推妹子，而且这次继续把魔手伸向了恶魔公务猿……错！公务魔妹子。新登场恶魔少女2号地区长白亚·杜·罗德·赫尔梅尼姆同样没有逃过神的攻略术。在学时成绩一流首席毕业的她成为正式驱魂队后却一只也没抓到过（同期的艾露西已经抓到5匹……据说可以拿到某奖章了），反而在任务中失手令驱魂逃离乃至被驱魂入侵体内。在桂木桂马=推妹之神的帮助下解开了心结，于是正式加入神之后宫。值得注意的是负责白亚声优的是《LovePlus》系列中高岭爱花的CV早见沙织。对轻口味Galgame宅轻松喜剧感兴趣的同学不妨追追看。

2 电波女与青春男

不知各位对"电波"这个词是否有了解？简要的说，这里的"电波女"就是指似乎受到某种奇怪电波影响而造成其思维方式与正常人不同的不可思议系少女，因此无法与其交流的时候可以用"我的频率和你的电波不协调啊"之类的来形容。本作中的女主角恰巧属于外星电波系。一直在乡下求学的男主角丹羽真由于父母工作的关系转学来到姑姑所在的大都市，想要在新的环境讴歌青春（？）的他却遇到了年近40的童颜熟女人妻"单身"姑姑藤和女女和她不知何时和什么人之间乱搞生下来的女儿藤和艾莉欧（上半身裹在被子里的奇异生物&自称外星人&美少女一只），以及同学的元气少女安全帽的御船粒子、奇异系COSPLAY爱好者双手举过头顶超过10秒就会头晕的180cm高海拔病弱女前川桑……等等尚未出场的角色。如此的奇怪阵营下青春少年丹羽真的青春将如何走向，还请继续关注后续发展。



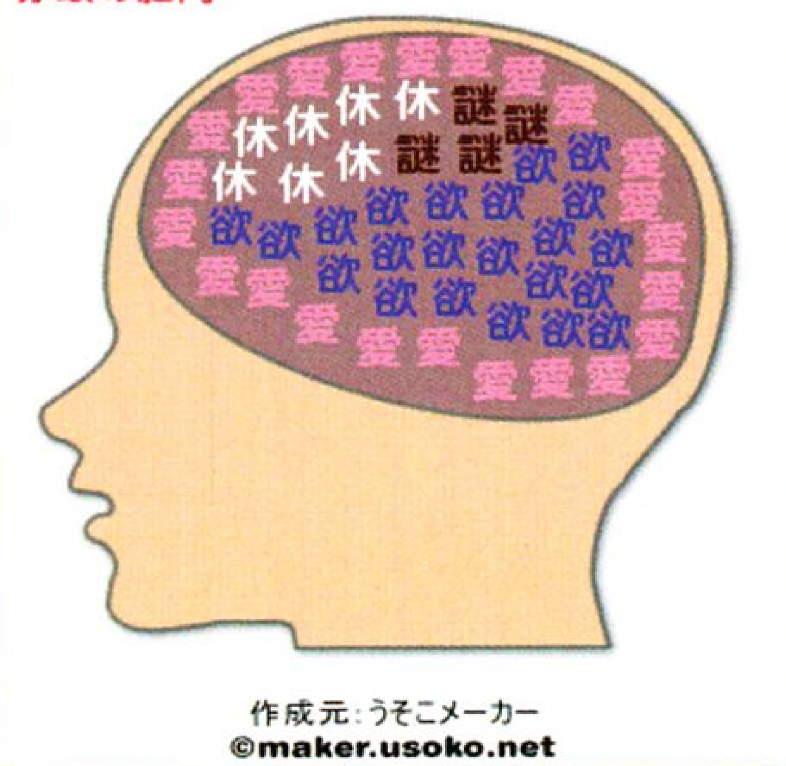
3 「C」The Money of Soul and Possibility

时下少见的描述大学生为主角故事的作品（真的少见么？好吧俺孤陋寡闻，某《变态生理研究会》貌似也是讲大学的？啊《命运石之门》也是？），一上来便是一贫如洗的穷学生大二男主角在大学里为考公务员而埋头苦读，然后发现学习生活上热心来帮助自己的女同学已经有了富家少爷的男朋友，如果认为本篇是如此现实系的NTR狗血剧情的话那你就错了。不知是否有人看过把打麻将变成热血战斗片的动画？又或是把四驱车比赛变成热血战斗片的动画？再或是二氧化碳资源竞争变成战斗片的动画？本片其实本质上也是一样，把各种金融投资类的常用辞藻全部变换成了魔法少女系和召唤兽卡片类似的东西，于是男主角在金融街异世界以自己的未来为赌注奋斗打擂台挣钱的故事就此开始了。同时与蹭得累召唤兽（这里叫"资产"纳闷为什么主角都会抽到超强的初期搭档呢？）真朱的人兽恋情也就此展开（误）。



难得又见到了13公主樱井孝宏配音的片子（虽然是配角吧），值得注目的是片头动画中YIN民币的出现。对经济学感兴趣的同学不妨看看，很有帮助的（大误）。

红魔馆读者客室



作成元：うそこメーカー
©maker.usoko.net

很遗憾本次没有读者投稿呢，（虽然有sorakisi之前投的模魂海牛吧……不过那照片太模糊了实在上不了啊，大家如果今后还要投稿模型照片的话请引以为鉴。什么你问赤银的海牛？风太大了我听不清楚）于是本次让我们来进行一下读者回信好了。

时间太久的就不挑了，寄给闯家的也不管了，这次选到的是自称**偷腥之猫的甘肃曹通**读者的来信（看到了你朋友与你打赌上闯家或是中奖他就要吃纸，下次记得把红魔馆也算上嗯），你的那封（带有指纹验证长篇两页专门写给红魔馆伪科学教室亲启的）信赤银收到了，当然其他寄信的同学你们的文字赤银也看到了（除去莱汁叔偷偷藏起来的部分）版面有限就不一一刊登了，如果今后还有大篇幅专门写给红魔馆的信件的话请期待今后的客室好了（你们懂的）。

言归正传，曹通读者的本次来信主要针对的是296期伪科学教室的"时间悖论与平行世界"，由于篇幅过长，为了避免凑字嫌疑就不全文刊登了。于是回信如下：

曹同学你好，凌晨3点36分赤银在给你回信。

首先你对多重分支世界的构造的理解应该算是很标准的，由于不同分歧点上的选择而产生树状时间轴也是赤银比较认同的一种划分方法。不过，你对时间旅行的概念似乎是有些误解，并非必须时间旅行回溯到过去分裂前的时间点才能重新选择进入其他平行世界，而是时间旅行本身就是一种选择，是产生平行世界的根源。也就是说，不存在同一时间轴上的时间旅行，因为时间不可能倒流，任何时间旅行都是一种平行世界间的移动。在平行世界理论的时间跳跃中，你所进入的并非自己原来所在世界的过去，而是另外一个与你的世界有着同样历史的平行世界，这个世界由于来自未来的你的干预而发生了改变，不会走向你原来所在的世界相同的未来，因此无论你在这个世界做什么（譬如杀死祖母什么的）对你原来所在的世界不会产生任何影响，也就是说自从你进行时间跳跃的瞬间开始世界就分裂成了有来自未来的你干预过的世界和没有来自未来的你干预的世界。因此被你干预过的世界将来是否产生你的存在对原来世界的你是否有可能进行时间跳跃不会产生任何影响，因为进行时间跳跃的你所处的世界是没有被来自未来的你干预过的世界。于是"祖母悖论"的逻辑不会产生任何混乱，世界也不会因为任何一个人的一个动作而发生塌缩什么的。"人"对于世界、对于宇宙来说终归只是微乎其微无比渺小的存在而已。

于是，你所说的"ARCHER回到过去杀死士狼变不会产生英灵卫宫，因为宇宙塌缩了"之论并无法成立。姑且不论平行世界理论，所谓升上英灵座成为英灵，指的是脱离时间轴、成为超越时间与因果律的存在，因此就算身为原典的卫宫士郎死了或是没有成为英灵，对于已经上升为上位存在的英灵卫宫是没有任何影响的。而在平行世界理论中，只要存在士郎成为英灵的可能性，就会有某个平行世界的士郎成为英灵，因此英灵卫宫是不会因为大多数世界的士郎没有成为英灵而消失的。好的，了解了么？

最后，你的画不错，不过貌似并不符合赤银的风格呢……赤银应该是哥特萝莉风才对嗯。另外赤银并非喜欢SF，而只不过是个伪空想科学家而已。

4点06分的赤银向你问候。





蔬菜族观察日记

上期回顾&前言

大家最近好像都很忙的样子，几位写稿子的不仅没有按时交稿子而且还推三阻四说一大堆，当然其中不包括名字和“兜裆怪兽”中某位挺像的“安藤杰尼……斯”，热身完毕我们还是言归正传，上次因为上海大芒果的坠落瞬间的走马灯回忆续篇拖稿，临时抱佛脚刊登了新读者“海龟”谭晶晶（北京）、老读者“夜露死苦”绝望（贵州）和新读者梁朝（没有伟、北京）的三篇小文，效果却颇为出人预料，哎呦喂，那叫一个好！本期终于收到了上海大芒果的走马灯回忆后续篇。

欢迎大家继续以书信和网络方式寄送自己的走马灯瞬间回忆，执勤小编爆炸头的QQ：85711797（若提示人数已满请隔天继续添加隔天会有空位的，一定，【深点头】）

□编辑／蔬菜汁

讲述咱电软饭、自己的故事（音乐起：当当个里格则个当~）

——自由落体时的走马灯瞬间续（上海浦东大芒果）

自力更生的时代来临了

（接297期）总从拥有了SS和PS之后，心里的全机种制霸的念头就开始萌芽了，虽然还没到首发必入的程度，但是对每一台主机都想拥有的念头始终还是有的。但是当时自己的经济能力以及理性消费的观念，一般都是在价格稳定且主机成熟破解的阶段购买。高中时代迎来了DC的到来，待破解之后就考虑购买了，感觉更多的还是处于对世嘉的支持吧。世嘉就是这样的一个游戏公司，出品的游戏都很硬派和核心向，但是最终都是叫好不叫座，有时甚至叫好都得不到。如何买DC的已经记不清楚了，反正这次是花的自己的积蓄了。但是之后DC的表现始终不尽如人意，大作缺乏以及软件数量的不足很快就让她败下阵来，DC也成为了世嘉的绝唱，从此离开了家用机硬件市场。而让我有印象的游戏也就只有《力量之石》，《格兰蒂亚2》等几个游戏，可以说世嘉这次很悲壮，就像一个被斩杀在竞技场的角斗士，悲壮而不甘的倒下了。



之后迎来了学业繁重的高三，跟游戏也只能短暂的告别一段时间了。很快就迎来了高考，第一天考的是语文，作文跟上海世博会有关。如今大家对世博会都可以说出很多来，但在十年前你能有什么概念呢？更何况一个游戏爱好者呢？所以我的语文考的很不理想，150的满分，最终100分都没到，接下来的数学也发挥欠佳。这两科考完之后我在想，我要么进大专，要么就要复读了。高考的那两天我都失眠了，每天为了保证休息11点就睡了，但是都要翻来覆去到2点多才睡着。一直到现在，我的失眠记录始终还是由高考保持着。可见中国万恶的教育制度给人的压力之大。后面的两科是外语和物理，在我良好的发挥下终于挽回了一些分数，但是最终还是跟我的第一志愿，回老家上哈尔滨工业大学失之交臂，不能不说是我此生的一大憾事。最终进入了上海理工大学，一个并没有让我很满意的大学。而且我的专业还是属于中外合作办学的，除了学费相当的坑爹，其他也没发现特别的地方。大概唯一的收获就是让我的英语水平提高了不少吧？



自由自在的大学时代

接下来进入了大学时代，报到的第一天到了寝室，发现室友小顾竟然还拿着英语词汇手册在看，感觉此人中毒太深，竟然忘记了自己已经来到了欢乐的大学时代。大一还处于适应期，同学们也在逐渐认识，但是悲剧的我分配到了一个偏远的寝室，何为偏远？那就是整个楼就只有2个寝室是本专业的，其余的几十号人都在另外一个楼，并且还是顶楼。这直接导致了我与同学的交流与互动，可以说是一大损失，损失了大量的人脉及同好。

第一年大家都比较收敛，大多也就是去网吧玩玩，当年流行的是《星际争霸》和CS，可悲的是我对RTS向来苦手，CS水平也很一般。但是第一次的体验还是不错的，当时在校门口的网吧，服务器上32人，大约有1半人是本专业的。进入的第一局属于熟悉阶段，可能是上天眷顾于我吧，让我一直没有遭遇敌人，竟然活到了最后的1V1阶段，周围壮烈了的队友都在关注我们的胜负。大家七嘴八舌的报着位置，说着打法，但是我基本听不懂，我还拿着手枪在熟悉游戏呢。但是与对手遭遇后，竟然乱枪打死老师傅，我竟然赢了，此局的胜利，赢来了伙伴们的赞美和欢呼，也让我的自

信心急速上升，一下子我认为自己就是顶尖高手了。但是现实是残忍的，之后的CS经历让我原形毕露，水平一直处于菜鸟略高，高手不足的地步，星际争霸水平仅限跟电脑打打，那时候开始，我与主流游戏开始渐行渐远。

全哥在GBA首发的时候就买了GBA，附带一个赛车游戏，花了千元出头，在我等看来是一笔巨款了。而我在之后的1年有余才买了GBA，接下来玩了《机器人大战A》、《恶魔城三部曲》、《黄金的太阳》以及《钻地小子》和《瓦里奥》等游戏。GBA陪伴了我大半的大学生涯。在大三那年购入了神机PS2，由于住校，玩的最多的还是GBA，《恶魔城》三部曲是室友们大学时代最美好的回忆，4人轮流奋战，各开一个记录，因为最多3个记录，有一个人只能和别人共享存档。那时候让我体会到了这么多人一起游戏的乐趣，大家你追我赶，一起探讨，一起分享。真是太美好了。在如今孤独的一人游戏时，此等感受更显得弥足珍贵。

同年经游戏店老板的关系，在育碧买到个二手电视机，只花了100元，真是超值。有了电视，我就把快退役了的SS带到了学校，虽然自己一个人在家玩感觉一般，但是到了学校



就不一样了。因为SS上大多都是街机移植作品，尤其适合多人游戏。我们玩的最多的就是《口袋战士》、《街霸方块》和《街霸2》了，相互之间比拼真是紧张刺激，乐趣无穷。

其他让我印象深刻的就是《瓦里奥》了，通关之后有一个TIMEATTACK模式，我和小刘之间你争我夺，十分的让人热血沸腾。还有就是《钻地小子》了，里面的无限模式是我们比拼的场地。谁拿最高分都会让对方如鲠在喉，不夺回记录，誓不罢休。还记得大二的那天晚上，第二天就要考《微积分》了，室友在8点多传来了噩耗【惊恐】，他的钻地小子的成绩又一次超过我了，而我白天打赌钻地小子的记录今天肯定是我的，现在考验来了，我想都没想，拿过机器。一直玩到10点多，总算把成绩反超了，由于太过于专注游戏，等我准备复习的时候出现了严重的问题，看书的时候，发现后遗症相当严重，只要看到一行文字中的标点符号，我就跳到下一行，再寻找下一行附近的标点符号，继续下一行。我知道我还处于《钻地小子》的游戏模式中。之前听说CS沉迷爱好者打完之后，走在路上还会疑神疑鬼，神经高度紧张，现在我总算知道那种感觉了。大概多了十多分钟才恢复过来。当时真是哭笑不得。

大学四年很快就过去了，迎接我们的是就业和踏入社会，想知道之后的我的经历吗？那就请听下回分解吧。

编者按：据不可靠消息，大芒果每次写专栏时都会一脑门儿官司，芒果，加油嘞！



你还记得12岁时的内帮朋友吗？

——专栏撰稿人&地下漫画家安藤杰尼……斯



1.如果高桥名人刺杀路人16刀，是否也会有人为他开脱说，16 Shots是他下意识的按连发键的体现？

2.抱着怀旧心态玩了《SNK Classic Arcade 0》。都是90年以前的那些战争题材，体育题材的老街机游戏。玩完之后，丝毫没察觉到SNK，不,SNK Playmore的任何诚意。没有《南梦宫博物馆》和《Konami博物馆》里的资料介绍，海报欣赏，攻略透解，只是有音乐欣赏（还没歌曲名）和街机框体上的贴纸欣赏。甚至这个页面儿也做得无比粗糙。你们不觉得惭愧吗？

3.日本的地震总算平息了些，我老在想如果日本沉没，从地球儿上消失后，那些游戏的版权是否会归在海外的那些分公司所有呢？

4.周六午夜又看了一遍根据史蒂芬.金的小说《尸体》改编的电影儿《伴我同行》（Stand By Me），通篇的50年代根源摇滚乐与Rockabilly名曲贯穿在4个小伙伴儿盛夏密林寻找尸体的探险之旅始终。每个人都证明了自己的价值，片尾，早已长大成为作家的主角，在电脑屏幕前敲下了：I Had Any Friends Later On Like The Ones I Had When I Was Twelve.（后来我再也没交到，像12岁时那帮人一样好的朋友。）

夏天的味道

——94年创刊老编辑、
拿着皮鞭监视吾等的SP



●昨天那个贫学生好远就在门口和我打招呼，还和店里别的客人说别和萧哥胡贫，会被抽的，店里学生说那是你贫的不对，萧哥经常抽人的，哈哈，那孩子就囧到了，搞得别的学生说你要好好贫，不许胡贫，他才摆脱了囧，高兴的买了贾斯汀的卡贴跑掉了，不知道孩子脑子里想的是啥米啊？！我才被彻底囧到了。

●迎着春天的风，已经有着夏天的味道~~听着LESLIE的奔向未来日子，思绪似乎又回到从前，窗外楼顶不停有飞机航过，留下些许呼啸，点起一只LUCKY STRIKE，也许真的是“有时 有阵时 不得已 中间经过不会知 不会知”……

●总感觉背头妹和眼镜妹“叛逃”了，已经失踪一周了，和客人门口抽烟时无意间看见眼镜妹，说今天不过来了，远远看见背头妹驰骋过马路，汗，不会就这样流失了吧~~但愿如小吴所说我多虑了~

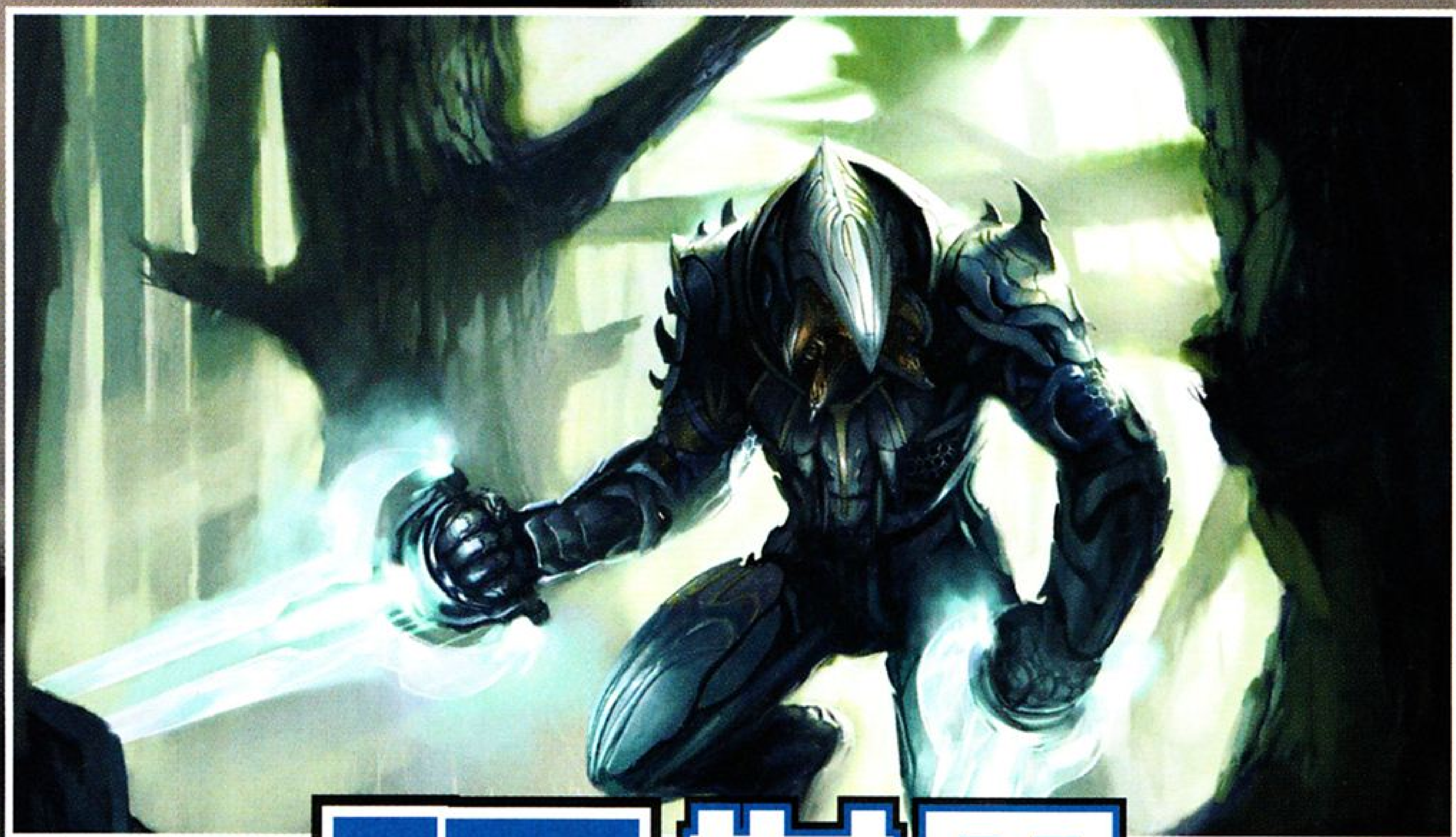
●忽晴忽阴、忽而大雨忽而大雷、忽而人多忽而无人的周末，此时外面金光灿烂，搞得没人光临也心情舒畅很多

●好多天没来了，基本也没啥特别的新闻，店里客人没谱的还是没谱，有谱的还是照例有谱~~继小萝莉失踪后，癫痫仔暂时放弃高达事业改收魔兽武器~~口吃仔如愿以偿入手冥王后继续每天不停询问下一个出谁谁谁来着~~其他各种仔和路人甲乙丙丁等等都潜水的潜水，溜走的溜走，光临的光临，等着的等着。

制作人名单&幕后花絮

制作人名单&幕后花絮
编辑：蔬菜汁（北京）
形象制作：JUST WE（陕西）、安藤杰尼斯（北京）、邪恶小胖（江苏）
文字提供：大芒果（上海）、老编SP（北京）、安藤杰尼斯（北京）
图片提供：度娘
协力美编：美编头子one辉（永远留在我们心中）、洋洋得意、十二月的雪

GULAG



白日梦中的荒诞旅行，想像里的海洋深处。我曾亲眼目睹过青春躯体的竭力反抗，它像一头失去理智的动物汹涌着向前冲撞，莽撞且热血。它化作一股不妥协的洪流汇入了时代的大潮，红尘滚滚、满眼欲望。不停的否定自己，不停的减少负担，不停的去和这个世界谈判。和谈的目的不是背叛，是为了更好的战斗。只有认清了所处的形势，认准了对方的出手套路，才能应对自如、周旋持久。大家好，欢迎再次来到古拉格，今天的你是否也曾在不万能的日子做着万能的白日梦呢？

没有潮汐的梦中
胸口已暮色苍茫
肥胖的城市 递给他一个
传统的方法 来克制恐慌
卖掉武器，风暴和喉咙
换取饮食
背叛能让你获得自由
停电之后 暂时摆脱了
坚硬的时刻 倒转的河
肥胖的城市
驱赶着所有 拒绝沉没的人
那首疯狂的歌又响起
电灯熄灭 物换星移 泥牛入海
黑暗好像 一颗巨石 按在胸口

——万能青年旅店《大石碎胸口》

光环世界面面观

本期主题：神风烈士（Arbiter）

神风烈士处于星盟宗教意义上的高端等级，但具有讽刺意味的则是这个等级只是暂时性的。神风烈士通常是有辱使命的精英种族战士，必须听从先知的命令被派遣前往执行自杀式任务，他们必须穿上代代流传下来的Arbiter护甲，在自己最后一次的任务中以死明志。神风烈士通常有去无回，最后只能成为在星盟中流传的传说，自身就带有无上荣誉和悲壮赴死的双重色彩，也正因为如此，命运仿佛早就注定好了神风烈士只能由精英来担当。

在Halo的历史上星盟共有169次派出神风烈士执行自杀式任务。当然，他们的战绩也是无人所能企及的。神风烈士曾经成功镇压了咕噜人的叛乱、驯服猎人加入星盟等。而咕噜人后来甚至视神风烈士为救世主，认为他的出现代表了先知的意志，因此将神风烈士称为“先知之刃”。而且，在Halo系列游戏中，大家所熟悉的代表游戏难度的骷髅头双刀标志也正来自神风烈士Arbiter 护甲的右肩上的雕刻。

在Halo系列游戏中，共出现过两位神风烈士。第一位神风烈士出现在相当于系列游戏前传的《光环战争（Halo Wars）》中，作为先知探索先行者遗迹部队的指挥官。这位神风烈士喜爱双手持能量剑行动（二刀流），在成为神风烈士之前，是一名以凶残与狡诈而著称的精英部队指挥官，最终死于UNSC的Forge中士之手。由于这位神风烈士只是作为赤裸裸的反面角色在游戏中出现，而且自身有没有丝毫的性格光辉特点，因此并没有为广大玩家和Halo粉丝们留下什么过深的印象。

而第二位神风烈士则于《Halo 2》中出现，并被游戏制作方打造成为了Halo系列故事的另一位主角。这名神风烈士原来的姓名为Thel'Vadamee，在成为神风烈士之前曾是一位星盟舰队的超级指挥官，并且率领舰队参与过攻陷致远星的史诗级战役。然而却由于在战役中秋风之墩号（Pillars of Autumn）从致远星脱逃，后来还摧毁了光环列阵中的一座（04特区·），因此Vadamee受到了星盟的审判，并被处以电刑。随后为了消灭盘踞在气矿试验室的精英异教徒（Haresy），星盟不得不重新启用Vadamee，并将他册封他为神风烈士，旨在令其有去无回，在能够光荣的死去的同时还能达到先知们的目的。然而神风烈士却成功的完成了这次任务，不过在其全身而退活着回到博爱之城后，神风烈士发现悲怆先知（Prophet of Regret）已经被士官长击杀，精英种族的地位也被鬼面兽们所取代。真相先知（Prophet of Tures）再度派出神风烈士去取得05特区的索引器，然而就在他击倒米兰达和约翰逊拿到索引器之时，鬼面兽首领塔塔罗斯突然出现并夺走了索引器，将神风烈士打下深渊，并告知他这一切其实都是先知们事先安排好的。

大难不死的神风烈士为尸脑兽所救，在那里他遇到了故事的另外一位主角——士官长，05特区引导者与悲怆先知，他也第一次懂得了先知们口中所谓“朝圣之旅”的真相。由此神风烈士转向人类一方，也为了能向鬼面兽复仇——最终手刃塔塔罗斯为精英一族复仇。在《Halo 3》的故事中，神风烈士联合人类以及挚友——精英超级舰队指挥官瓦图米一同参与了地球保卫战与方舟战役，并最终成功击杀真相先知。在游戏三部曲的结尾，神风烈士乘坐前半段黎明号回到地球，在战争结束后与瓦图米一起离开地球去勇敢探索全新的精英一族发展道路。



摇滚避难所

一个十年，又一个十年过去，一代青年在爬行，在熬粥，在速朽。胸中的悲愤也会慢慢变成悲悯，时代银行的利息抵不上毁灭的加速度，押送青春的魔鬼，在虚无的国度游街。

本期乐队：万能青年旅馆

"唱片完成之时，空地已经被耸立的高楼填满。我们渴望这张塞了很多东西的唱片还能留下空地的思虑感觉，这样的话，所有听到的人，就有可能并肩站到一起。"

——万能青年旅店

这算是一句委婉的说辞，万能青年旅店将其写在了唱片内页给各位看客——空地已经不复存在，我们却需要它来填补楼房留下的空白。我们这个时代，时间在我们眼中的每个角落都在不均匀地流逝着，这边和那边的映像早就扭曲成了没认真抻的面条，粗细不均，彼此相异，彼此排斥，填补着我们早已经颠沛流离的精神肚子。

以上都是废话，下面我也没打算就此切入正题。

几个生活在Rock Home Town（石家庄）的闲散人士。长年吸工业废气，长年撒泼抒情，长年蒙受The Blind Melon等90年代美国非主流摇滚乐队感召。于是他们在上世纪90年代组建了一支乐队，风格为独立摇滚及其他，过于低调的他们少有宣传，直到2006年才凭借在网络独立发布的不插电单曲《不万能的喜剧》而受到众多独立和摇滚乐迷的追捧和传颂。2010年11月12日，折腾了20年之后，乐队终于发行首张同名专辑——《万能青年旅店》。

这本是一个90年代的乐队。他们站在分割世界的桥。那会儿很多人在愤怒，包括后来的大骗子和假和尚。他们来自石家庄，中国第一压抑的农贸市场。周围到处是忍耐和呐喊，但这些人玩的东西，却散发一些摸不着头脑的唯美气息。直到将近20年后，这个才华横溢、低调闲散的地下宗师终于完成了这张白金级的摇滚唱片，他们才完成了属于自己的史诗。

中国最好的音乐和最好的文字，都是修炼出来的。

如果起初的《不万能的喜剧》只是他们展露的一小段才华，那么整张专辑的聆听则始终让人有发现新大陆的惊喜与兴奋。一首首经典却不流俗的曲子铺展开，让你觉得牛逼闪闪就是这个样，无需太多的修饰。当然诗化的歌词也足以为人称道，放眼摇滚群落，在此方面能与万能青年旅店相抗衡的乐队寥寥无几。

修炼的音乐不是商业的包装，不是粉丝的尖叫和呐喊，也不是一张张灌满溢美之词的专辑。每天下班脱下药厂的衣服，等待妻子熬粥做晚饭，喝两瓶啤酒。柴米油盐，工资度日。偶尔排练，一起吃饭。弹琴打鼓，琢磨歌词。一点点往前摸索，一次次在酒吧试演。

石家庄这个城市我去过，生活过，像帝都下一个有粉尘的老年人的肺叶——那里的日子慢慢且漫漫，让路人都是木然的同一张脸，其实这也只是我朝现世的一个缩影。河北师范大学、人民商场，他们都不爱摇滚乐。那里出过几个很重的金属乐队，但我在街上从未看出过这座城市却如此具有摇滚范儿。

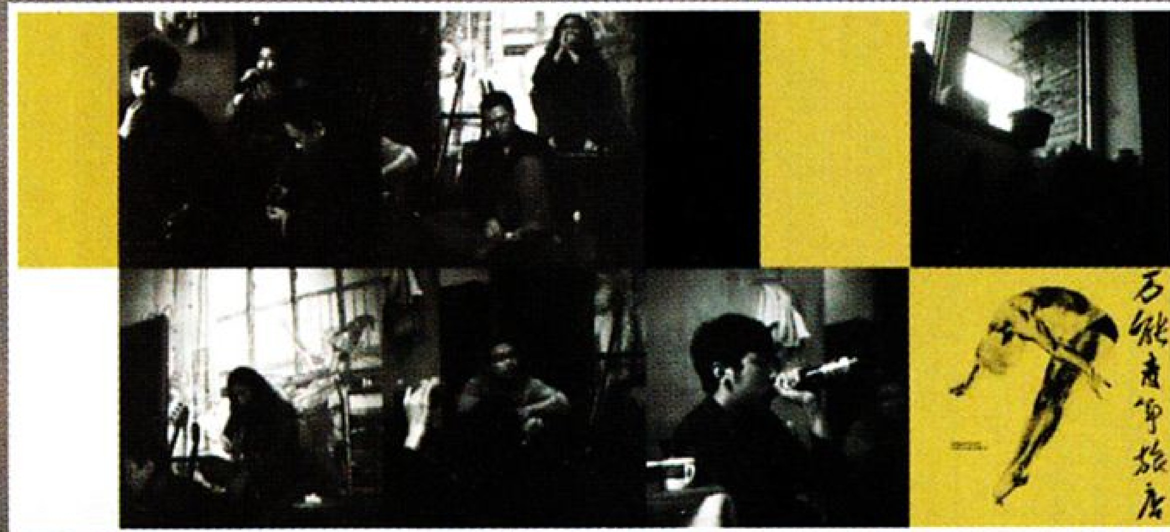
这么多年，这么一帮人，前前后后兜圈子，时隔如此之久才终于出了首张唱片。到了这一步，快和慢是另一个世界的话题。让企业家和虚伪的政客们继续开辩论会吧，让《新闻联播》每天七点钟都准点播出吧。唱片在手，大梦初醒，专属于个人的节奏，早就战胜了环境施加的心理暗示。药方就是我们自己，像羽毛，突然的，一下一下的飘落而至。

必须承认首张唱片是土法炼钢，各种自学试验，呼哧呼哧的吹风点火，完全没有大跃进的豪爽速度。修改打磨，福祸焉知。硬伤是免不了的。有时候像拳头打进了棉花，那种落空和被瞬间软化的悲哀，简直让人恨不得放弃所有的努力。不多说。Leonard Cohen 的名言最适合用来安慰中国人和中国摇滚：一半怪自己，一半怪环境。

这就是修炼？我不知道，我不敢妄称自己曾经修炼过。但万年青年旅店的第一个音符起，我就知道这是一张修炼的唱片。它必然美丽，尽管修炼的东西不同。但我如此着迷修炼这个内核。它积蓄了太多平日的细微的伟大，一如石家庄空气里悬浮的粉尘。

当你收起冬天里低落的眼泪，像具冰冻的尸体一样穿梭在这城市的边缘。你想起给于你感动的他或她，你曾试图用心底的文字向他或她回应。可你终敌不过时光的残忍，生活的冷酷。那些记忆里停留的影子，你还没来得及告别便无法寻觅。不给你缓冲的时间和心理的准备过程。











为了彼岸，骄傲地灭亡！

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

异常顽固的三河武将

鸟居元忠自幼侍奉德川家康，既是德川家康的家臣，也是德川家康的好友，对德川家康也是忠心耿耿。关原合战中，虽然可以说鸟居元忠只是德川家康的一枚弃子，但仍然奋力死战，用自己的实际行动教导天下人，忠义应为何物。鸟居元忠也因为自己的忠义而名扬天下。

鸟居元忠是鸟居忠吉之子，12岁便成了德川家康的近侍，当是德川家康刚满10岁，在骏府充当人质。一天，德川家康带着鸟居元忠外出打猎，结果鸟居元忠打到的猎物却比德川家康多了很多，德川家康很不开心。鸟居元忠虽然刚刚12岁，便意识到了自己不该超越君主，于是之后便故意打不到什么猎物，而德川家康却非常开心。鸟居忠吉得知此事后，对鸟居元忠大为夸奖。

之后，鸟居元忠跟随德川家康南征北战，在三方原合战、长筱合战等大战役中表现活跃。在长筱合战中，鸟居元忠担任先锋，攻击取访城，在战斗中被武田军的火枪射中左腿，从此成了瘸子。高天神城功略战、骏河平定战、小牧·长久手合战中，鸟居元忠都紧随德川家康，立下了不少战功。德川家康向他颁发感谢状时，鸟居元忠却坚决不受，说道："我有生之年仅侍奉一主，无须以证书证忠诚。"

丰臣秀吉崛起后，拼命拉拢各大名家的重臣，对鸟居元忠也不例外。为了拉拢鸟居元忠，丰臣秀吉给他颁下官位，但鸟居元忠却以身为德川家臣，不愿受外人恩惠为由，坚决不肯接受。



为报君恩死战伏见



1600年关原合战前，德川家康率军讨伐上杉景胜。一旦石田三成趁机起兵，必然会攻击伏见城。因此，德川家康请求61岁的鸟居元忠守卫伏见城。鸟居元忠很清楚，石田三成一旦举兵，必然会大军压境，伏见城孤立无援，守卫伏见城只是能守多久的问题。但鸟居元忠依然一口答应。看到伏见城守军只有一千八百余人，德川家康很是担心，想再多拨给鸟居元忠一些士兵。但鸟居元忠却说："讨伐会津这等大事，正是用兵之时。兵马贵重，分兵守城也是无益。"当天夜晚，德川家康和鸟居元忠彻夜长谈。鸟居元忠告退后，德川家康看着他摇摇晃晃的背影，忍不住流下了眼泪。

虽然鸟居元忠决定只用手下的一千八百名士兵守卫伏见城，但德川家康觉得实在是太对不起他了，于是，邀请岛津义弘帮忙守城。然而，岛津义弘率军赶到伏见城时，鸟居元忠却拒绝开城，甚至对岛津军开火。也许鸟居元忠是担心岛津军在关键时刻背叛德川家康，所以才不肯接受岛津的援军吧。岛津义弘也因此彻底抛弃了德川家康的东军而改投石田三成的西军。

不久后，石田三成起兵，伏见城则是必争之地。西军的增田长盛和鸟居相识多年，因此石田三成先是派来增田长盛家臣山川半平作为使，劝鸟居元忠让出伏见城。鸟居元忠一口拒绝了让出城池的要求，并且说道："感谢诸位的好意，但内府（德川家康）出征之际，命我坚守城池。我也只认内府之命，诸位让我开城，此事断然不能。即使是兵力悬殊，我也不会让出城池。诸位只有砍下我这颗白发苍苍的脑袋，才能得到伏见城。"

不久后，宇喜多秀家、毛利秀元等率领4万名西军士兵把伏见城团团包围，而鸟居元忠手下却只有一千八百士兵，两军兵力悬殊，但鸟居元忠却毫无惧色。鸟居元忠守卫本丸，二之丸由内藤家长和佐野纲正守卫，三之丸由松平家忠等人守卫，名护屋由甲贺作左卫门守卫，松之丸由木下胜俊守卫，太鼓丸由上林竹庵等人守卫。两军先是发起了激烈的枪战，鸟居元忠率领士兵们多次击退了敌军，两军陷入胶着状态。

鸟居元忠在接到命令时，就做好了战死的准备。为了振奋士气，鸟居元忠对士兵们说："怕死的赶紧趁现在离开吧。不愿离开的人就留下来一起报答君恩，成为武士的楷模。"

西军攻击伏见城第十三天，伏见城内出现了巨大的变化。守卫松之丸的江州、甲贺忍者和士兵们叛变，成了西军的内应。西军威胁这些士兵，如果他们不成为内应，则会杀光他们家乡的全部亲人。这些忍者和士兵们无奈之下，只得背叛了东军，伏见城也因此危在旦夕。

家臣们劝鸟居元忠自杀，但鸟居元忠却说："我身为主将，应该尽量消灭敌人，哪怕只是多消灭一名敌人也好。"之后，鸟居元忠率领二百名士兵杀出大门。虽然鸟居元忠和士兵们作战勇猛，敌人节节败退，但双方兵力悬殊，鸟居元忠的士兵却越来越少。最后只剩下了鸟居元忠一人。鸟居元忠让对面的敌人（传说是铃木重朝）来砍去自己的首级，而对面的敌人却说："与其被我这样的杂兵砍去首级，您不如自己自杀更好。"最后，鸟居元忠接受了敌人的建议，切腹自尽。

之后，鸟居元忠的首级被悬挂在大坂城示众，后被佐野四郎右卫门偷走，埋藏在智恩院。另外，由于伏见城战斗惨烈，地板上到处都是血迹。为了纪念这场大战，这些带血的地板被人送到正传寺等寺院保留起来。



鸟居元忠

鸟居元忠（とりいもとただ）：1539年—1600年。鸟居忠吉之子，德川家家臣。自幼侍奉德川家康，在长筱合战、小牧·长久手合战等战役中都在德川家康身边，保护德川家康。为人忠厚，但非常顽固，一心期盼着德川家康能成为日本之主。

电玩三国志



第二十回：震撼1997

□文／猴子



“杀手级大作”浮现

1996年，执意与任天堂分道扬镳的史克威尔转投SCE门下，开始为PS制作游戏，第一部作品《Tobal No.1》在8月份正式推出。同时，史氏亦决定将本社影响力最大的《最终幻想》系列搬到这个平台。与此同时，《最终幻想战略版》、《浪漫沙加开拓者》这些从旧系列派生出的新作也纷纷亮相，与此同时还有各种新作出现，如《武士道之刃》、《第一猎手》等等。

1997年对于全世界来说，注定是一个不同寻常的年份。中国恢复对香港行使主权，“一国两制”时代拉开序幕；金融风暴席卷东南亚，波及日韩；英国戴安娜王妃遭遇车祸殒命，幕后隐情众说纷纭，等等等等。这些大事暂且不提，就说在游戏界，发生的事情也是一件接着一件。

首先是《最终幻想7》的发售。1997年1月31日对于FF系列的粉丝们来说绝对是一个值得纪念的日子，这部大作有什么意义，对于后世的业界有什么影响这些大道理就不说了，我们只需要关注一下它是发售日，1997年1月底，距离史克威尔正式脱离任天堂只有半年多的时间。而在去年8月发售的《Tobal No.1》中已经带有FF7的试玩版，这说明史克威尔早已和SCE达成了开发协议，按照FF当时制作的周期（大约每隔2年制作一部），史克威尔至少从1995年就开始为PS开发这部作品了。以坂口博信和北濑佳范这对黄金搭档联合制作的实力，在2年之内制作出如此一部气势恢宏的跨时代巨作，并非“不可能的任务”。而任天堂虽然对此并非丝毫没有察觉，只是当时《超级马里奥RPG》还在史克威尔的开发中，老任不好跟史克威尔立刻翻脸，何况已经日薄西山的SFC还需要更多优秀作品的刺激，在最后的时间内创造价值，这就是任天堂容忍史克威尔一直忍到1996年的原因。当SFC游戏彻底开发完毕之后，史克威尔庆幸自己终于甩掉了任天堂这个包袱，于是脸一翻把旧日的老东家一脚踢开，奔向PS平台的美好明天。

与“顽固+腹黑”的任天堂相比，新的硬件提供商SCE更像是一个合作伙伴，而不是每天压榨员工剩余价值的老板。史克威尔与SCE之间本着互惠互利的关系共同开发游戏，两者得到的回报亦十分丰厚。FF7在9个月内狂卖300万（日本国内），加上海外版、国际版（在日本发售的改良版本）、其他各种廉价版等等，一共创下了1000万的销量，成为至今无法打破的系列最高记录。这类能创造巨大影响、引发话题、甚至左右主机销量的软件，被称作“杀手级大作”（Killer Title）。



“头顶青天”的一刻

其实在1997年初的日本业界，FF7发售已经是板上钉钉的事情了，真正让大家为之震撼的事情，却发生在FF7发售之前。1997年1月14日，史克威尔的老对手、后来的合并对象艾尼克斯宣布，将在PS上制作《勇者斗恶龙7》，造成一时舆论为之哗然。次日，索尼和艾尼克斯的股票均大幅上扬，同时日本的各大游戏媒体对此作出了种种推测。因为在此之前，人们从艾尼克斯和任天堂那里得到的官方情报，是这部DQ系列的续作将在N64的磁碟机64DD上发售！之前史克威尔的跳槽已经使业界市场的天平向SCE一方倾斜了，这次艾尼克斯的转投，则把N64逼到了一个难以翻盘的地步。



这也不能怪艾尼克斯。据当时的日本游戏杂志分析，DQ系列自从成名之后，一直是各世代卖得最好、人气最高、影响最大的游戏之一，而且它的风头一直超过FF，影响力也远大于后者。此系列自诞生以来，一直坚持“在普及率最高的主机上发售”的原则，FC、SFC都符合这一条件，但是到了次世代三家混战的时候，N64因为内外双方的原因处于劣势，不但搞不过PS，甚至连SS都扛不过。据统计，能够承载DQ这个游戏的平台，至少应该“具备500万台以上的普及量”，而PS到1997年1月9日的时候，已经达到了这个数字（注意是日本国内突破500万）。其中，半年前FF7转战PS的消息可以说起到了很大的促进作用，因此艾尼克斯选择这个时机跳槽，你说它不受史克威尔的影响，真是谁都不信。

以艾尼克斯的经营策略，DQ系列到第7代的时候，已经必须面向次世代主机了。而“主机普及保证产品销量，产品销量带动主机普及”是当时该社一直追求的目标，因此在PS、SS、N64三部主机中选其一的话，PS无疑是最适合的对象了。N64的装机量太小，且卡带开发成本过高，首先被排除；SS在当时虽然也有一定的市场，但是因为其玩家主要都属于SEGA系，对于街机移植、动作、格斗等游戏较为喜爱，对DQ系列的热情程度自然比PS玩家们要小。而继承了SFC的“家用游戏为主、兼顾多种玩家”的PS，是艾尼克斯唯一的选择。

话又说回来，艾尼克斯虽然是日本国民级RPG制作大厂，但是要选择为老东家任天堂的对手开发游戏软件，在当时看来，做了之后怕是没有好结果的。史克威尔跟任天堂恩断义绝的前车之鉴就在眼前，如果此时转投SCE，对于任天堂那里应该如何交代呢？艾尼克斯的福岛康博社长在接受新闻媒体采访时说，为了解决这一问题，他亲自反复前往京都的任天堂总部，两次拜访山内社长，并且对于DQ系列转平台的前因后果向山内做出解释。山内对福岛的请求表示很理解，两次的回答都是：“啊，就这样吧。”

其实为这件事情苦恼的，绝对不只是福岛社长。对于纵横商场多年的钢铁战士山内溥来说，这一次的放手也真是一个“非常艰难的决定”。虽然山内倔强的表情和严厉的话语经常给人一种“大家长一言堂”的感觉，但实际上老山内始终是一个保持着高度冷静头脑和判断能力的人。之前因为采用了不合适的战略方针（坚守卡带阵地）和发展路线（少数精锐）已经使任天堂丧失了诸多第三方支持者，以艾尼克斯的影响力，虽然不能说任天堂离了它就活不了，但是如果此时将关系闹僵，无论对谁都没好处。从长远角度来说，任天堂的损失会更大。此时如果纠结于DQ7给不给N64做，而拒绝艾尼克斯的礼貌请求，最后的结果只能是两败俱伤。反正N64上出DQ7已经是不可能的事情了，此时还不如洒脱一点，让艾尼克斯在以后知恩图报。

于是，任天堂在权衡轻重之后同意了艾尼克斯的请求，DQ系列得以在PS主机上登场。此时的SCE欣喜若狂，于是就有了“从此我们头顶上有了青天”的奇闻逸事。谁料想此后两三年一直没有消息，到后来虽然有了发售日（1999年12月29日），但是又按照惯例推迟了。当时的SCE已经准备推出下一代主机PS2了，而1999年的圣诞节应该是最适合DQ7推出的，因此SCE要求DQ7一定要赶在1999年的年底发售。但是圣诞节眼看到来了，艾尼克斯那里还是没有动静，就这样，DQ7一直拖到2000年8月26日才发售，此时距PS2发售过去已经5个多月了。后来福岛社长在接受日经产业新闻的采访时表示：“在年末商战的时候发售这个游戏，对于长期以来一直照顾我们的任天堂来说，就像是背叛一样，因此我们决定延期。”

不过不管怎么说，DQ系列跳转PS平台，对于1997年的业界还是影响巨大的。艾尼克斯此举并未对老对手史克威尔造成什么大的影响，反倒是在一个多星期之后，另外一家公司发表了一项在当年造成轰动的声明。SEGA，这个目前为止的旁观者，宣布自社将和另外一家ACG巨头BANDAI合并。这是神马情况？

（未完待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

炎热夏天怎么过？玩游戏！漫漫暑假怎么过？玩游戏！不知道什么时候出什么游戏怎么办？看发售表儿呗，码在下面的这几个表格相信一定会让手捧杂志的各位有所斩获。几款吸引眼球的大作都扎堆儿在6月，比如《生化》、《塞尔达》、《如龙》等，3DS终于要重弹出击了，虽然很多玩家对3DS的裸眼提出很多负面意见，不过这两款游戏对某些人真是没有免疫力。

PS3 PlaysSation3

2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
12日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
13日	乐高加勒比海盗（美版）	ACT	Disney
17日	巫师2：国王的刺客	ARPG	Atari
24日	功夫熊猫2（美版）	ACT	THQ
24日	战栗突击（美版）	FPS	Warner Bros
26日	信长野望：天道强化版	SLG	KOEI TECMO
26日	危机边缘	FPS	Bethesda Softworks
26日	绯色的欠片：珍藏版	AVG	Idea Factory
2011年6月			
2日	红色派系：末日审判	STG	Spike
9日	★如龙终章	STG	SEGA
23日	梅露露的工作室：雅兰德的炼金术师3	RPG	Gust
未定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI

3DS 3-D-S

2011年5月			
12日	钢铁机师	ACT	NINTENDO
13日	乐高加勒比海盗（美版）	ACT	Disney
19日	动物胜地：创造动物园	SIM	MMV
19日	死或生：多重维度	FTG	Koei Tecmo
24日	死或生：多重维度（美版）	FTG	Koei Tecmo
26日	海贼王：无尽的航海SP	ACT	NBGI
31日	卡通频道大乱斗（美版）	ACT	Cravegames
2011年6月			
2日	★生化危机：雇佣军3D	AVG	Capcom
2日	双笔运动	SPG	NBGI
9日	上钩了	SPG	ASCII
14日	变形金刚：月黑之时（美版）	ACT	Activision
16日	★塞尔达传说时之笛3D	ARPG	NINTENDO
未定			
未定	新·光神话	STG	NINTENDO
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX

XB360 XBOX360

2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
13日	乐高加勒比海盗（美版）	ACT	Disney
17日	巫师2：国王的刺客	ARPG	Atari
24日	功夫熊猫2（美版）	ACT	THQ
26日	特洛伊无双	ACT	Koei
26日	危机边缘	FPS	Bethesda Softworks
2011年6月			
2日	红色派系：末日审判	STG	Spike
2日	幻像杀手	FPS	5pb
7日	闪电行动：红河	FPS	Codemasters
14日	爱丽丝惊魂记：疯狂再临		Electronic Arts
未定			
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

PSP Playstation Portable

2011年5月			
12日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
12日	心跳水浒传	AVG	Irem
19日	永恒之枪：魔枪之军神与英雄战争	SRPG	Atlus
19日	秋叶原之旅	AVG	Acquire
26日	秋之回忆：誓约的记忆	AVG	5pb
26日	出阵！恋战！	AVG	QuinRose
26日	出击！少女们的战场2	SLG	SystemSoft Alpha
2011年6月			
16日	弹波战机	RPG	LEVEL-5
23日	高达：战争记忆	ACT	NBGI
23日	光辉同盟	SRPG	Atlus
未定			
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	日常	AVG	角川书店
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10
未定	文明开华 葵座异闻录	AVG	FURYU

Wii W-i-i

2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
13日	乐高加勒比海盗（美版）	ACT	Disney
24日	功夫熊猫2（美版）	ACT	THQ
26日	潘多拉之塔	RPG	NINTENDO
2011年6月			
14日	变形金刚：月黑之时（美版）	ACT	Activision
23日	地球探寻者	ACT	NINTENDO
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	大圣王	STG	STARFISH

NDS Nintendo Dual Screen

2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
24日	功夫熊猫2（美版）	ACT	THQ
26日	红石：被赤色意志引导的人们	RPG	Logic Korea
26日	财宝报道	AVG	NBGI
2011年6月			
14日	变形金刚：月黑之时（美版）	ACT	Activision
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO



这月，电影改编作嗷嗷儿多~



298期为大家介绍了全平台制霸电影改编作《功夫熊猫2》，但是随着暑假的逼近，各种大片正在以迅雷不及掩耳之势向吾等袭来，《雷神托尔》、《变形金刚》……大家如果对电影充满感情感动或者其他要素在内的话，面对这些游戏改编作时请尽量放平心态，就好像期待头上正要顶的箱子里有变大的蘑菇，其实根本没有蘑菇最多只有金币而已弄不好还会出来个乌龟。之前都是一些打岔的话，目的绝不是为了撑页面，下面需要重点介绍的就是为25周年纪念献礼的3DS平台游戏《塞尔达传说时之笛》了，当年在N64平台犹如彗星坠落般引人关注的这部作品，让很多已生华发的少年不禁蹉跎一阵子。时光飞去、物是人非，而游戏中的林克却还是那样英姿飒爽、而且比当年还要精神了许多，老玩家除了"情何以堪"、瞪眼发呆和抖腿搓汗之外，还在心中产生了很多粘稠的思念……不说了，都在心里了。

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：编辑们对这次黑客攻击PSN有何看法？
出题老师：东城的堕天圣

题目2：人们都说越长大越不再喜欢玩游戏，各位一直不放弃游戏的原因是什么？
出题老师：时间的终点（宇多田修正版）

考生姓名：小 沛　烤号：DROOl　学校：街霸进修学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：盗亦有道乎？盗应有道！

玩盗版不是什么光彩事，但既然现状如此，玩盗版的人偷着乐也就好了。至于干破解、盗版这行的黑客们，或许你们“造福”了广大玩家，但也确实深深伤害了付出辛苦劳动的游戏厂商。再说到这次盗取PSN个人信息，可以说“狐狸的尾巴终于露出来了”。很多盗版者都宣称自己是出于科研目的，但这种科研有意义吗？就好比制造电脑病毒，然后再杀毒赚钱一样，水平再高也没有丝毫正面的意义，无非就是为了个人的钱包而已。我不知道这次的黑客到底是出于什么样的用心？展示自己的水平？向索尼示威？还是盗取用户信息敛财？反正不管什么目的，全球数千万计的玩家肯定都在骂你。假如被骂一次就打一个喷嚏的话，恭喜你，你基本可以不靠任何外力起飞了，整个儿就是一人体喷气机！

作文题目：对快乐的追求永不消失

人家都说动画片是小孩子的玩意儿，我承认中国很多垃圾动画只能骗小孩子，但国内、国外一些优秀的动画我一直在看。很多人在工作之后就不碰游戏了，我也承认，因为工作、生活的压力太大，于是没有精力去玩，久而久之对游戏的认识也就停留在了很久以前。我们就不同了，因为我们时刻关注着游戏的发展，不断体会新技术带给我们的惊喜，游戏已经成为我们娱乐生活中不可或缺的一部分。于是，哪怕我已经成为了白发苍苍的老人，在公园散步累了的时候，一定会坐在椅子上掏出掌机来玩的。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校
密封线外吐槽你就输了

作文题目：下一个就是你！

索尼被攻击了，虽然我不是PS3的用户，这也并不代表我的情报没有泄露的可能，我用过三个邮箱、注册过无数个论坛、每天都在使用网络聊天工具，我想，其实可能我的情报早就已经在若干年前就被隔壁王大妈、对门儿李大爷和楼下卖油条的刘婶儿他们知道了，你本来以为用左手挡着、右手来挖鼻，他们一定不知道你挖出来的块儿状固体还是液状流质，其实在你自己知道这结果以前，他们已经比你早一步知道了，甚至详细到块儿的大小和流质的粘稠度。我不是PS3的用户，但是在大街上碰见内黑客，我一定毫不犹豫地用板儿砖拍它，因为我不想，用左手挡着、右手挖的时候，那些马赛克的重量和大小被别人知道，今天不表态，下一次轮到我抗议的时候，也许就没有人再帮我了。黑客~拍死你！哦也！

作文题目：娱乐而已，平常心平常心

每个人，在各年龄段都会有喜欢的游戏，少年时可能就是特指游戏机，而成长到一定程度，可能这社会抑或生活圈子也会成为他的游戏机盘，我想应该没有放弃和不放弃一说吧，只是因为自身的原因暂停一段时间罢了，每个人都会有他自己的一套调节方式，也许对他而言就是自己的游戏。只有冰冷不会思考的机器才会无休止做毫无意义的某件事、而放弃娱乐自己，即使是动物都会有自己的娱乐方式，小猫小狗亦然。不要认真，平常心平常心。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：XX也想立牌坊？

其实一开始我不想打XX的，可是介于这文字是出现在杂志上所以咱得收敛一点，这次PSN事件可以说我是编辑部收影响最严重的，每晚和朋友联机的乐趣没有了，想同步个奖杯也不行，之前蛋疼的把存档都弄到了云储存里面现在也弄不会来了，PLUS会员一天天的也在耗着，回家想用家里的机器继续游戏也浮云了，总之这次黑客做的太过火，最要命的是现如今的黑客都已经厚脸皮到了无耻的地步，偷了人家的东西侵犯了人家的利益还不准人家反击了？虽然我一直支持正版，但是之前对于黑客我还是很有好感的，毕竟他们确确实实给我们玩家带来了不少好处，但是这次攻击PSN的这群黑客，我只想说：去死吧混蛋！

作文题目：这就是爱

这阵子小熊进入了游戏抵触期，也是不怎么想玩游戏，这样的情况之前也发生过几次，不过只要休息一阵子就好了，对于游戏，我已经习惯了那些无知的人称之为小孩子的游戏，从最开始的理论到现在的直接无视，只有我自己知道游戏对我而言意味着什么，尤其是当小熊成为一名游戏杂志的编辑之后，你要接触之前自己不喜欢的游戏，甚至要深入了解，之前喜欢的游戏现如今游戏的方式也变的完全不同，因为自己是一个玩家的同时更得为玩家服务，但是即使有这样那样的问题，我对游戏的爱一点也没有减少，我相信有很多读者和我一样，那么就让我们继续着自己对游戏的爱吧。

考生姓名：赤 银　烤号：J-20黑长直　学校：IS学园
密封线外吐槽你就输了

作文题目：表给无关的人添麻烦好吧

记得黑客袭击索尼是标榜着有啥崇高目标的来着？要求索尼解放自制系统还是什么的？笑止。用恐怖主义作为手段来实现的目的，成功了又有什么意义？要知道用错误的方法获得的结果是那啥啥的某道雀曾经说过。何况成功的可能性明显接近于零。最终只能造成SONY更加强防盗版的措施……于是这才是你们的真正目的吗！？用这种方法来迫使骚尼勇者不断变强，超越自己，这是何等中Boss小魔王的苦心。可惜世上没人会感谢你们，好吧或许你们也不需要。而我只能说你们很讨厌，好歹等我把机战Z的特典下好了你们再黑啊！有木有！

作文题目：游戏是一种人生态度

放弃游戏？为什么？人们都说？我怎么不知道。表QJ民意好嘛？

人各有志，金无足赤，萝卜白菜各有所爱，这也是没办法的事。有的人天生不喜欢游戏，他的生命中缺少了无比珍贵的一个环节而尚不自知，可悲可叹。也有的人随着年纪增大而离开了游戏，好吧，确实人生苦短，有着太多的东西值得去追求，俗话说得好，“不牺牲些什么的话便什么也得不到”，他们选择了自己想要的而已。其实，好的游戏能够令人思考，领悟人生，这时游戏已经不再是“游戏”，而是一种艺术品，欣赏艺术的美是我人生的一部分，仅此而已。

考生姓名：肥皂　烤号：:16:12,17　学校：阿卡德米学园
密封线外吐槽你就输了

作文题目：给力要给在点上

平井一夫，这位未来极有可能成为接手SONY一号人物的骄子向玩家们深深地鞠躬，祈求广大PSN玩家原谅。不过此举更为深层的意义在我看来却是，一向孤傲的SONY终于向世人低下了他们高傲的头颅。这次的PSN风波，虽然黑客一方面做的的确有些过火，但如果我们更往深层来挖掘整件事情的起因的话，SONY是否应该更多从自身来进行谦虚的反省呢？抛开索尼的PSN工程师把基础安全系统设计的太烂这一技术层面原因，SONY的高层们是否更应该考虑下投入大量的资源去聘请安全专家去巩固系统，而不是找来一堆律师到处抓黑客打官司而和整个黑客世界交恶呢？当然，任何一家游戏厂商都只是商人，不是公益慈善家，一切的行动自然会以经济利益为一切出发点，不过这次的重大事故的确应该引起SONY的警醒和反思。

作文题目：年华易逝，情节不老

之所以能一直坚持电视游戏到现在，恐怕凭借的还是心中对于TV Game的那份特定情节吧。自从第一次握上FC手柄的那一天起，似乎也就注定了肥皂这一辈子对于电视游戏的感情。从小到大，当年无数被FC所启蒙的伙伴们不是已经彻底放弃了游戏，就是转投了网络游戏。当然，倒也不是说不玩游戏或者玩网络游戏就比玩电视游戏低上一等，但在我心目中，放松心灵、享受视听的最佳选择就一直是电视游戏。我真的不敢想象如果我的生活中失去了电视游戏会变成什么样，生命不息，闯关不止。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年5月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

极品飞车16 亡命狂飙(PS3/XBOX360/Wii/3DS) 狂野西部 毒枭(PS3/XBOX360) 尘埃3(PS3/XBOX360) 狂飙 旧金山(PS3/XBOX360) 地牢围攻3(PS3/XBOX360) F.E.A.R.3(PS3/XBOX360) 乐高加勒比海盗(全平台) 劲爆美式橄榄球2012(PS3/XBOX360) 英雄不再 红色地带(PS3) 滑行跳伞 接近飞行(PS3/XBOX360/Wii) 塞尔达传说 时之笛3D(3DS) 神秘海域 德雷克的骗局(PS3)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《啪嗒嘭3》跟着节奏战斗吧！
《全能之神 大天使的崛起》幻境神界

●游戏主题曲欣赏

真人快打9主题曲

●经典CG欣赏

古墓丽影十周年纪念

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

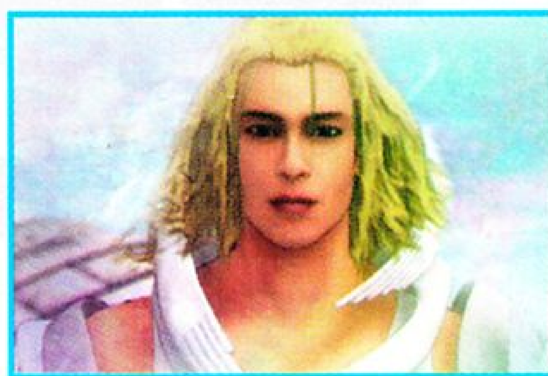
●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《啪嗒嘭3》/《最后约定的物语》
原声音乐《啪嗒嘭3》/《最后约定的物语》
等精彩内容（详情请见光盘内）

30Min 《极品飞车16 亡命狂飙》疯狂的追逐 《塞尔达传说 时之笛3D》经典重制

EA刚刚正式公布了极品飞车系列新作《极品飞车16：亡命狂飙》。游戏里，玩家将参与到从旧金山到纽约的非法高刺激的地下飙车世界。警察追逐将不是唯一的设定，还包括边境爆炸，紧张刺激的城市竞速，包含火箭制导攻击的冰山和峡谷竞速等。新作将以震撼的视觉特效和增强的物理效果打造全新的标准。曾经在N64上推出的知名动作《塞尔达传说 时之笛》，将化为3D形式重新登场。玩家们要操纵主角林克，逐步解开迷宫中的各式机关。本作中特别加入了利用陀螺仪感应器控制视觉的功能，另外，游戏还追加了新的要素，相信将登陆3DS的塞尔达传说，定会带来不一样的游戏体验。





15Min 《啪嗒嘭3》跟着节奏战斗吧！ 《全能之神 大天使的崛起》幻境神界

玩家等待许久的《啪嗒嘭3》终于如约而至了!本作是一款配合节奏输入按钮与指令的音乐游戏，玩家只要按照游戏指示进行操纵，就能一边前进、一边进行攻击敌人等动作。《啪嗒嘭》自从第一作在psp上登场就给玩家们留下深刻的印象，简单的指令、2D可爱风格的画面、紧张的战斗、丰富的小游戏定能深深吸引住每个接触过的玩家。《全能之神 大天使的崛起》是采用独特美术风格的3D绘图画面所构成的全新原创游戏，它由曾经手《恶魔猎人》与《无限航路》的竹安佐和记担任监督与角色设定，本作结合了冒险，恐怖，幽默，以及舒畅的游戏画面，相信一定会让玩家度过愉快的一天。

10Min 最新PSP游戏 全面奉送

说起本期PSP游戏，很受我们小编青睐的那就是《啪嗒嘭3》和《最后约定的物语》了。说到《啪嗒嘭3》相信玩家们都很熟悉了，它让玩家们依照特定的顺序来按键，依照节奏引导可爱的“啪嗒嘭”们一边跟登场的敌人战斗，一边来进行冒险。《最后的约定的故事》讲述的是作为人类最后希望的魔导士，为守护人类随时准备作出牺牲，跟无尽的机器人军团战争的故事。本期就送出这两款游戏，另外，杂志中还有我们特别贴心的攻略呢！玩家们可千万别错过啊！

10Min 经典CG欣赏 古墓丽影十周年纪念

第三人称动作冒险游戏《古墓丽影》一发售，就受到了玩家们的好评，成为一代经典作品。而纪念性质的《古墓丽影十周年纪念》采用了增强版的《古墓丽影：传奇》引擎，玩家与年轻的劳拉一同穿行于那神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的神奇异宝。而在今年Eidos Interactive公司又再次推出了《古墓丽影 三部曲》。本次光盘则为大家带来的是《古墓丽影十周年纪念》的CG，希望玩家看到后，能再次回想起这款经典的游戏！

15Min 游戏主题曲欣赏 真人快打主题曲

《真人快打》终于和各位玩家见面了，此次推出的新作将回归系列的原点，变成纯正的2D格斗游戏形式。游戏会有26名角色加入，同时本作的血腥程度比以往更高。游戏故事紧接在《真人快打：世界末日》之后的情节，但时空背景会来到最初的一，二，三代的故事发生之际。不知道各位玩家们是否已经体验过这款重口味的游戏了呢？而今天，为大家带来的是《真人快打》游戏的主题曲，配合游戏精彩、刺激的画面，相信定能给玩家带来更多的满足感。玩家们，就让我们一起去体验不一样的格斗大作吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920


电子游戏软件 VOL.299
PSN个人账被盗始末
广告合作：010-64472919